ATARI fan

Nº 6 Verano

P.V.P. 500 Pts

Revista para usuarios de ordenadores Atari

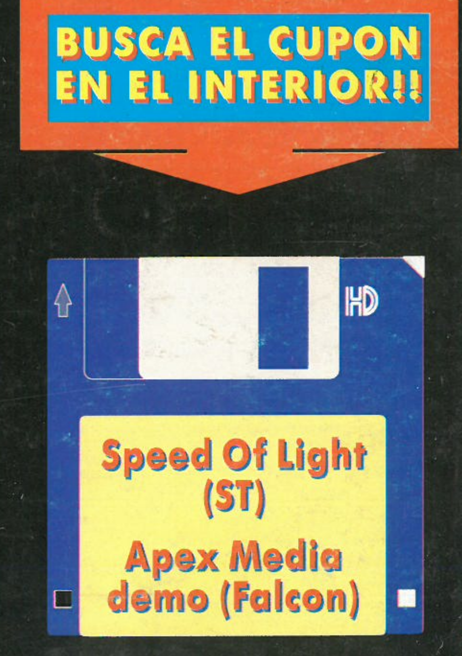




LO NUEVO QUE LLEGA



BUSCA EL CUPON EN EL INTERIOR!!



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Atari Fan

EDITA:



Número 6

Verano 1995

Director revista:
Alberto Sánchez

Redacción:
J. Carlos Antunez
Alberto Sánchez
Juan Miguel Rangel
Luis M. Asensio
Josep Rodríguez
Jose Manuel Gines

Colaboradores:
Alex M.C.
Francisco Vidal
Ramon Esparducer

Fotografia:
Guillermo López

Redacción, administración y publicidad:
C/Carmen 106-A 08001 Barcelona. Tel. (93) 441 34 79
Atari Fan Club BBS: (93) 442 38 27 (14.400 baud.-24 h.)

Distribuye:
Comercial Atheneum

Los artículos firmados expresan las opiniones de sus autores, con los cuales no necesariamente coincidimos.

Esta revista se confecciona íntegramente con equipos de autoedición Atari.

3: \ATARI.FAN\ EDITORIAL.DOC

A las duras y a las maduras

Ésta es una expresion muy nuestra, que solemos utilizar cuando queremos referirnos a un tipo de actitud, por así decirlo, de "lealtad". En nuestro caso, hemos de ponerle más énfasis si cabe a la necesidad de adoptar este tipo de actitud, por lo cual podríamos rebautizarla como "estar a las duras y a las maSduras". Y no es porque el panorama general de nuestra plataforma haya empeorado -más bien al contrario, cada vez se nos abren nuevas y excitantes posibilidades- sino porque el panorama en nuestro país se está clarificando cada vez más. La "selección natural" está acabando su labor. Cada vez es más evidente que "somos los que somos". Para unos, pocos. Para otros, suficientes. Para nosotros, los bastantes como para no quedarnos descolgados, siempre y cuando superemos el aislamiento y las distancias. Siempre y cuando queden atras definitivamente las actitudes cómodas, lastimeras o egoistas.

Hemos de volver a "dar caña" a los implicados -usuarios y vendedores- a ver si de una vez por todas se comprende que no nos va a "llover maná". Vamos, hablando claro, que el que quiera peces se tiene que mojar el culo. Y si no, pues ya sabe, a volverse loco con un PC a ver si es capaz, después de 500.000 pelas gastadas en tarjetas que se dan de hostias unas con las otras, de grabar más de 4 pistas de audio. Y sin posibilidades de "pinchar" luego!

Pero lo que ya no cabe, repetimos, son las actitudes lastimeras, cómodas o egoistas. No pueden seguir dándose casos de usuarios que compran 1 revista para 5 personas. No pueden seguir dándose casos como el de un músico que llamó de Madrid para ver si le atenderíamos a sus consultas aunque no se hiciera socio. No tiene nombre lo de ciertas tiendas que nos decian que no se habian vendido revistas, mientras que llamaba gente diciendo que se la habian comprado a ellos. No tiene nombre lo de ciertos estudios que presumen de equipos millonarios pero que llaman para pedir el Cubase pirata. No vamos a aguantar más llamadas de tontolabas que se tiran media hora preguntando si todavia se hacen programas para Atari, exclamando su pena por que no se encuentran programas piratas y confesando finalmente -cuando le decimos que le podemos servir de puente para comprar de todo- que en realidad se han pasado al PC y llaman por nostalgia del ST.

No, no y no! Perdonadnos, pero no tenemos vocación de plañideras. Cuesta mucho trabajo y dinero confeccionar una revista como ésta, cuesta mucho trabajo y dinero mantener la infraestructura, los contactos, las ofertas para socios. Cuesta mucho, máxime cuando los que llevamos el peso de todo no vivimos de esto. Lo hacemos en nuestro tiempo de ocio, que no es mucho si tenemos en cuenta que mayoritariamente somos adultos que trabajamos y tenemos responsabilidades familiares. Somos conscientes que esta introducción a la revista le puede parecer muy bestia a más de uno, pero es que nos estamos jugando la continuidad de un proyecto muy interesante para esa pandilla de genios locos y fanáticos iluminados que formamos la maravillosa familia de los atarianos. No queremos pecar de alarmistas, pero es vital para la supervivencia de este proyecto que la gente compre la revista, cada uno la suya. Que los más animosos se hagan socios, que tampoco 1.000 pelas al mes es tanto. Que compren programas, tanto DP y Shareware como comerciales, al menos los que más usen, que no son para nada caros. Y sobre todo, sobre todo, que se agrupen. Que formen núcleos del club en cada ciudad. Que puedan ayudarse mutuamente. Que puedan juntarse dos o tres para comprar aquel programa super-guapo que cada uno por separado a lo mejor no le llegaría. Que puedan trabajar a fondo un programa y escribir un artículo para compartir sus avances con el resto. Que puedan mostrar a los indecisos lo bien que les irá si compran Atari. Que puedan costear entre varios el conectarse por modem con el resto de usuarios a traves de la BBS. En la página siguiente damos unos cuantos contactos, pero la respuesta debería ser un aluvión de cartas desde todos los rincones del país.

Aquí dejamos lanzado el reto. De todos, sí también de tí, depende que podamos ser un colectivo potente o que definitivamente quedemos en cuatro locos aislados y cada vez más ahogados en un mar de PCecitos. Y que nadie nos reproche que nos pongamos duros sin antes preguntarse qué es lo que aporta él al conjunto.

Alberto Sánchez

Vamos a organizarnos!

Nadie mínimamente informado puede ignorar que nos encontramos en un momento de incertidumbre. Por un lado parece que Atari Corp. esté tan concentrada en la Jaguar que haya "olvidado" que se hizo un lugar en la industria de la electrónica de consumo gracias a sus magníficos ordenadores. Por el otro, nos encontramos con que cada vez se abre más el abanico de posibilidades de evolución sin que por ello nos veamos obligados a "abandonar el barco". Ya estan a la venta los primeros clónicos del Falcon y el TT, existen dos targetas (una americana y otra alemana) para convertir un PC en un ordenador "TOS-compatible". Incluso un Mac puede ser una opción de futuro, gracias al MagicMac, un sistema operativo alternativo al MacOS, 99% compatible con el TOS! No parece ya que el futuro de los atarianos dependa de los devaneos de la compañia madre en el siempre incierto mundo de las cónsolas.

Por otro lado y volviendo la mirada a nuestro país, es un hecho constatable que Atari fan está consiguiendo llenar un espacio importante entre la comunidad de atarianos. Cada vez son más los usuarios que contactan con el Club para resolver sus dudas y necesidades. Cada vez son mayores las posibilidades de acción y los contactos que vamos realizando. A nivel de las relaciones con el exterior, vamos estrechando cada vez más los lazos con el mundo Atari tanto europeo como norteamericano. Las ofertas para socios que hemos podido incorporar en este número son una clara muestra de ello. Incluso han contactado con nosotros un grupo de usuarios de Chile para unirse a nuestro proyecto!

En fin, que si unimos uno y otro hecho, no queda la menor duda que es el momento de dar un paso adelante en organización y compromiso. Como expresamos en la editorial, existe una "mala costumbre" de quedarse a la espera de lo que otros hagan. Para qué gastar en algo que puedo leer-copiar-probar de mi colega? Hay que cambiar esa mentalidad y hay que hacerlo ya!! Hace falta un poco más de organización, y es para ello que os vamos a facilitar aquí unos cuantos teléfonos de contacto para que podais empezar a formar núcleos del Club en vuestra ciudad. No basta con comprar de cuando en cuando, no basta con suscribirse a la revista, no basta con hacerse socio, hay que ser "militante" del Club, formar parte activa de él, aportar experiencia, datos, interés, artículos, contactos, algo de dinero (1.000 pts al mes no es nada)... Sabemos que es de lo más alucinante que una revista de ordenadores lance una campaña de este tipo, pero más alucinantes son las cosas que pasan a nuestro alrededor cada dia y nadie se espanta por ello!

Así que ya sabeis. Aquí van los primeros teléfonos de contacto de algunas ciudades, y esperamos que nos llame más gente para ofrecerse a encabezar un núcleo de atarianos en su ciudad. Venga, a organizarse!

Redacción

Madrid: Angel Sastre (91) 314 42 02
Juan Luis Izaguirre (91) 519 43 00

Bilbao: Jose Luis Serena (94) 412 77 67

Alicante: Mariano Oliver (96) 695 03 59

Cadiz/Sevilla: Chema Solís (956) 81 33 39

☐ Deseo ser socio del Club ATARI fan.

Periodo: ☐ Semestral (6.000 pts) ☐ Anual (12.000 pts)

☐ Deseo suscribirme a la revista

Por: ☐ 3 núm. (3.000 pts) ☐ 6 núm. (6.000 pts)

Nombre.. Apellidos..

Domicilio ....

C.P. .... Localidad... Provincia ....

Teléfono................................. DNI....................................

Equipo que poseo... Modem ☐ SI ☐ NO

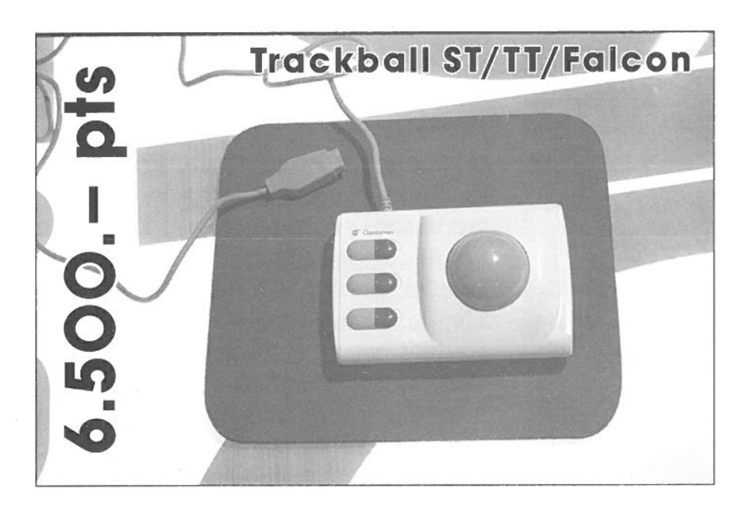
Forma de pago:

☐ Talón bancario nominativo a favor de ATARI fan

☐ Ingreso en la c.c. 2100-0963-0200047944 de "La Caixa" a nombre de ATARI fan

Envia el talón o fotocopia del resguardo de ingreso, junto con esta ficha a: ATARI fan Club. C/ Carmen, 106-A 08001 Barcelona. En el plazo más breve posible nos pondremos en contacto contigo!

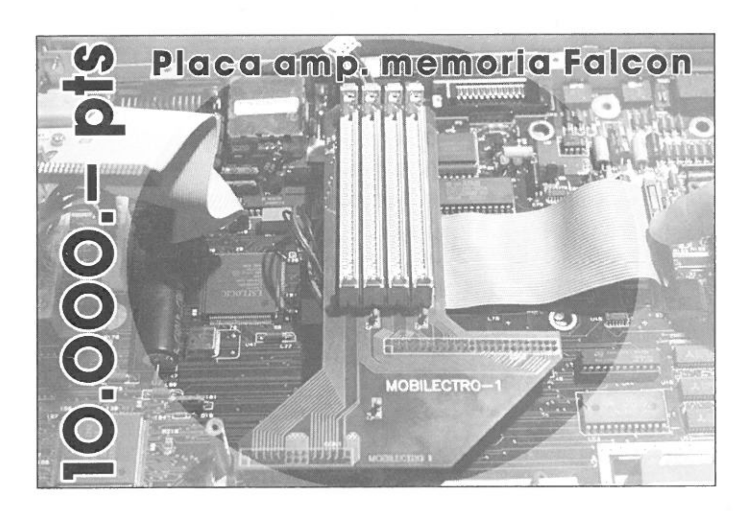
OFERTAS PARA SOCIOS



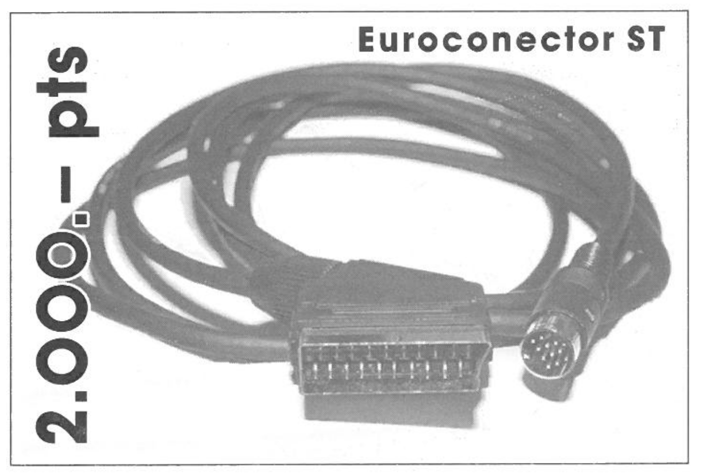














Discos removibles Magneto-Opticos

Hoy os vamos a hablar de una nueva incorporación a la gama de periféricos que podemos conectar a nuestro querido Atari. Se trata de los discos removibles Magneto-Opticos.

Estar al día en esto de la tecnología es cada vez más difícil. Con los precios constantemente bajando y las capacidades de los nuevos equipos constantemente aumentando, la eterna pregunta permanece: ¿Es ahora el momento de comprar ese equipo o periférico que ahora tanto deseamos?

El presente artículo lo dedicamos a los que, tal vez, sean los grandes desconocidos en el campo de almacenamiento de datos: los discos removibles magneto-ópticos; y a responder la pregunta: ¿es ahora el tiempo de adquirir uno de ellos?

La respuesta es sencilla: "Ahora es el momento". Además de que son más rápidos que hace un par de años y menos caros, los discos Magneto-Opticos son ahora más compatibles y de hecho ya poseen un estándar para la plena compatibilidad entre fabricantes como ocurre con los removibles tipo SyQuest, además de la posibilidad de hacerlos servir como unidad de almacenamiento principal o unidad de arranque de nuestros Atari. Eso si, debemos tener en cuenta que los magneto-ópticos no reemplazarán a los discos duros convencionales en un corto período de tiempo, pero cada día que transcurre los hacen más atractivos cara al usuario.

Para ayudar al potencial comprador de estas unidades realizaremos un breve repaso a las características de esta unidades.

Almacenamiento en masa

Para todos aquellos a los que esta nueva tecnología les suene a "chino" un disco magneto-óptico puede contener, según la mecánica utilizada, desde 128 Megabytes hasta 1,3 Gigabytes de datos en un simple cartucho, pasando por 256 ó 600 Megabytes. Debemos puntualizar que una mecánica de 128 Megas no podrá leer el contenido de un cartucho de 256 Megas, pero si a la inversa, y lo mismo ocurre con las mecánicas de 600 Megas y 1,3 Gigas. Los cartuchos de 128 y 256 Megabytes son de un tamaño de 3,5 pulgadas, mientra que los cartuchos de 600 Megas y 1,3 Gigabytes son de un tamaño de 5,25 pulgadas.

No como otro tipo de discos ópticos, como el CD-ROM y el WORM (write once, read many), los magneto-ópticos tanto pueden leer datos como escribirlos, tal cual como ocurre en un disco duro estándar. Pero a diferencia de los discos duros, los magnetos-ópticos son invulnerables a los campos magnéticos y pueden contener datos sin pérdida de fiabilidad como mínimo durante un período de 10 años (y probablemente varias decenas de años más).

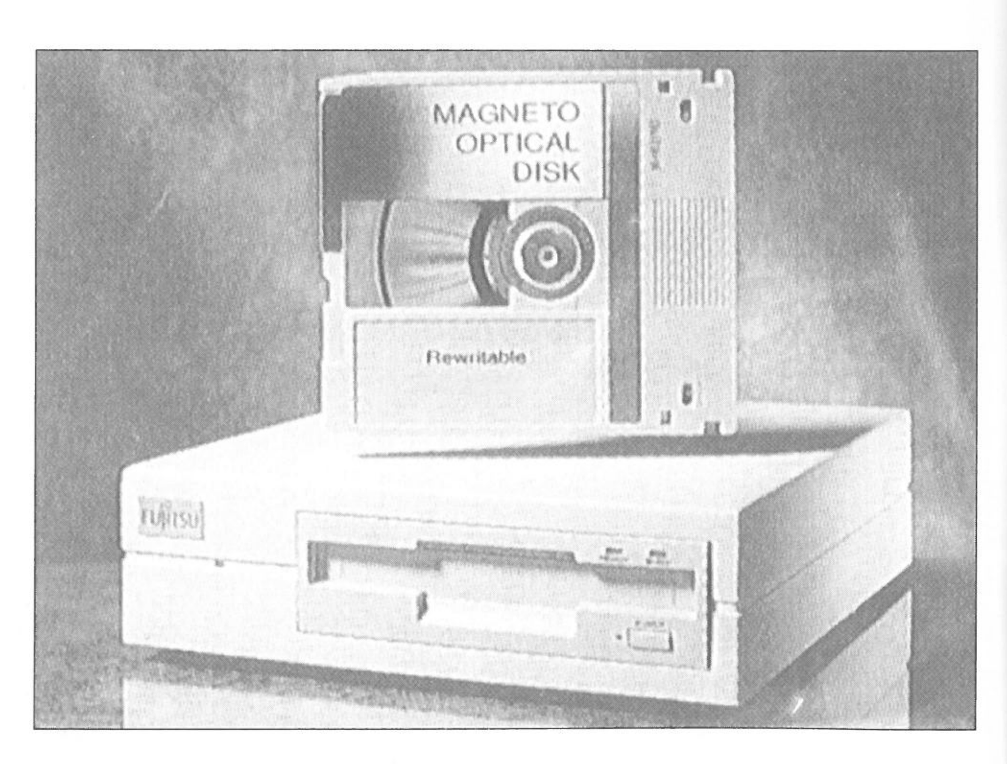
Además se ha de tener en cuenta el precio por megabyte de almacenamiento de los discos, que es el más bajo en comparación con un disco duro magnético o un removible tipo SyQuest o Iomega: rondan las 4.500 pts cada disco de 128 Mb.

No sólo es una opción práctica para aquellos que necesitan transportar ficheros grandes. Es una excelente opción para tener un disco duro "ilimitado". Puedes tener tantos Mb de disco duro como te permitan tus posibilidades de comprar discos removibles!

También es una adquisición más que razonable para los poseedores de discos duros grandes, ya que proporcionan una forma económica y rápida de hacer copias de seguridad del disco duro. Y os lo digo por experiencia, en los momentos en que descubres que has perdido el trabajo de una semana porque te has cargado no sabes cómo las FAT del disco duro, te querrias tirar por el balcón. Haced siempre copias de seguridad del disco duro!!!

Cómo funcionan

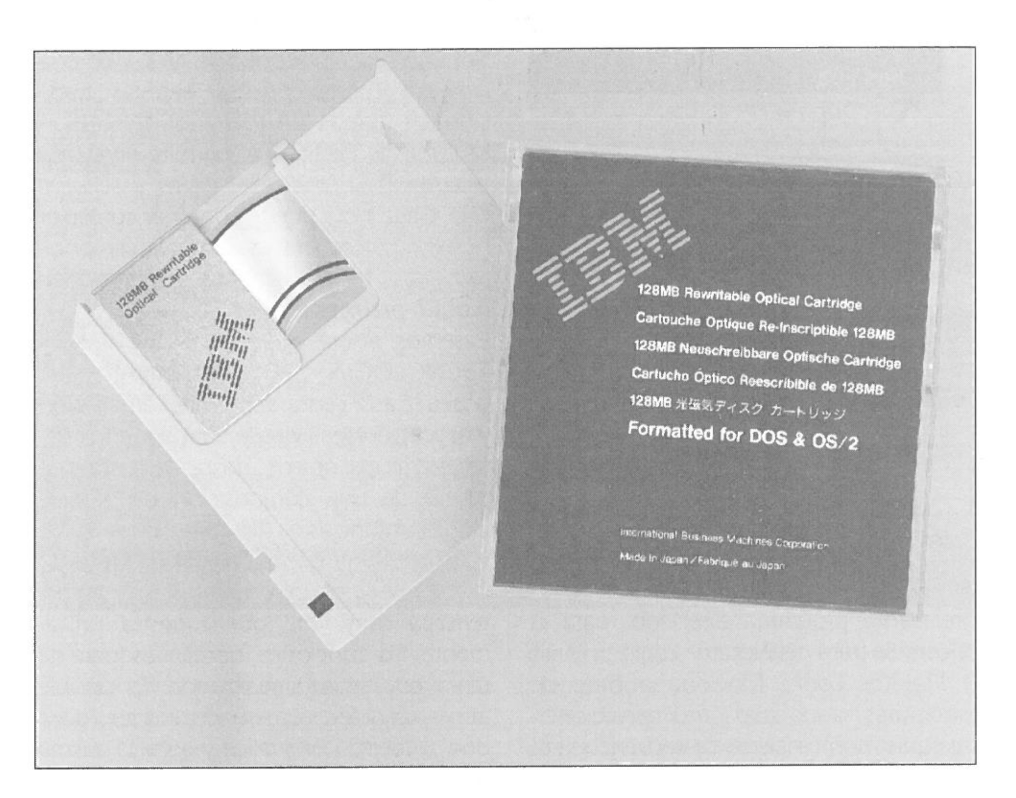
Como su nombre indica, se trata de discos removibles, esto es, podemos "meter y sacar" el disco en sí de lo que es la mecánica, de manera que nos permite transportar datos de gran tamaño de un ordenador a otro. Cualquiera que haya necesitado transportar una fotografia es-



caneada o un sample de audio digital por poner dos típicos ejemplos se habrá visto ante la cruel realidad de lo poco que cabe en un diskette, aunque se trate de uno de alta densidad (1.44 Mb).

Para los que no, pero anden pensando meterse en tales asuntos, tan sólo un dato: una fotografia en color en formato CYMK (con separación de colores para impresión) del tamaño necesario para una portada como la de nuestra revista puede rondar los 32 Mb! Para tales ficheros está claro que ni siquiera es útil el truco de "romper" el fichero en partes (tal como te permiten programas como el Splitter) para dividirlo en varios diskettes, transportarlo, y luego recomponerlo en el ordenador de destino. Es una perdida de tiempo (que "es oro") y de seguridad, ya que los diskettes siempre te dan problemas justo el dia que más prisa tienes...

A estas alturas os estareis preguntando que diferencia hay entre los discos duros removibles convencionales (tipo Syquest) y los Magneto-Opticos. Pues bien, hay dos diferencias fundamentales: seguridad y capacidad. Respecto a la primera, se explica por el sistema de grabación de datos en la superficie del disco. En ambos sistemas el dato es grabado magnéticamente, pero a diferencia del sistema convencional, el disco Magneto-Optico necesita una temperatura muy elevada para poder alterar su magnetismo. Esa es la función del láser, que ademas proporciona un sistema lector muy preciso. A efectos prácticos, eso significa una total imposibilidad física de perder datos. No más temor por los discos olvidados encima de un televisor! No más temor por las fuentes de magnetismo! Este sistema óptico de lectura y escritura tan sólo presenta un pequeño inconveniente: cada vez que quieres acceder a la unidad has de esperar un par de segundos a que el láser se "prepare". Pero su velocidad de transferencia es equivalente a la de un disco duro convencional, e incluso mayor que la de un viejo Megafile.



Respecto a la segunda ventaja, la de la capacidad, se explica también por la acción del láser. Ya hemos dicho que éste sustituye al cabezal convencional, lo cual significa mayor precisión y por tanto la posibilidad de sacar mayor provecho a la superficie del disco.

Y por último, una ventaja adicional: cada disco de 128 Mb es tan sólo unos milímetros más grueso que un diskette convencional. Eso te permite almacenar Gigabytes de información en una cajita de zapatos.

Fácil instalación

A estas alturas muchos deberéis pensar ¿Debe ser difícil la instalación de uno de estos cacharros? La respuesta no puede ser tan sencilla: únicamente deberemos preocuparnos por tener una cable SCSI II y asignar el número de periférico SCSI a la unidad magneto-óptica correctamente para que no haya problemas de comunicación entre vuestro Atari y la unidad a conectar, y ya está. Sencillo, ¿no?

Para terminar, he de decir que no es casual que éste sea el sistema de almacenamiento y transporte de datos escogido por la mayoria de bancos y grandes empresas. Es un hecho constatable que se está convirtiendo en el nuevo standard en el mundo Mac y PC. Por mi trabajo me veo obligado a trabajar con fotomecánicas y servicios de scanner y en ese mundo todos andan con Magneto-Opticos arriba y abajo.

Por cierto, que el tema de la compatibilidad, sin ser ideal, sí que tiene buena solución si particionamos el disco con particiones de 32 Mb. Basta con que el Mac tenga instalado el AccessPC con las extensiones adecuadas para leer todas las particiones de los discos opticos (lo cual es habitual, en ese mundillo al menos). Con el PC no hay problemas, ya que el sistema de FAT es prácticamente idéntico. Así pues, es un sistema ideal para "compartir" ficheros con otras plataformas. No creeis que vale la pena?

Alberto Sánchez - Josep Rodriguez

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Música

Notator Logic

En el siguiente artículo vamos a tratar un interesante programa diseñado para el Falcon. Se trata del Notator Logic.

El Notator Logic, funciona a base de estructuras musicales tridimensionales. Cualquier combinación de secuencias, incluso procedentes de distintas pistas, pueden combinarse en una carpeta, y la propia carpeta puede contener sub–carpetas si es necesario, con todos estos objetos considerados como un todo integrado, de la misma forma en que un músico puede agrupar varios pensamientos e ideas. Virtualmente no hay límite al número de carpetas que se pueden crear y el acceso a todas las funciones en cada nivel es fácil. Tan pronto como se empieza a usar Notator Logic, es posible crear de forma intuitiva una estructura jerarquizada cuyos componentes musicales se adaptan a la forma natural de pensar y trabajar del usuario. Las carpetas creadas pueden contener varias secuencias de una pista, así como arreglos multitímbricos de un coro completo, o incluso de una canción entera. Dado que es el usuario quien estructura el programa, permanecerá siempre transparente y perfectamente adaptado a sus necesidades.

SIN LIMITES. Notator Logic acaba de una vez por todas con las barreras tradicionales gracias a su Sistema de Gestión Múltiple de Pistas, que permite el acceso a cualquier número de pistas y secuencias. Cada pista puede contener cualquier número de secuencias de cualquier longitud. Las superposiciones no suponen ningún problema.

Pasemos ahora a ver la SOFISTICADA TECNOLOGIA DE VENTANAS que posee. Cada ventana permite ampliación y reducción real, desde los pequeños detalles microscópicos hasta la vista de pájaro de una composición de proporciones sinfónicas.

Cada ventana de Notator Logic tiene su propio conjunto de menús, una característica muy útil que muestra únicamente las funciones necesarias para la tarea que se está realizando. Es posible abrir cualquier número de editores para una secuencia. Visualice y edite la misma grabación simultáneamente en los editores de Notas, Eventos y en el Hyper Editor. Como os podéis imaginar resulta imposible trabajar de forma más rápida e intuitiva. Todas las ventanas estàn interconectadas interactivamente y reflejan de forma inmediata cualquier alteración realizada en una de ellas.

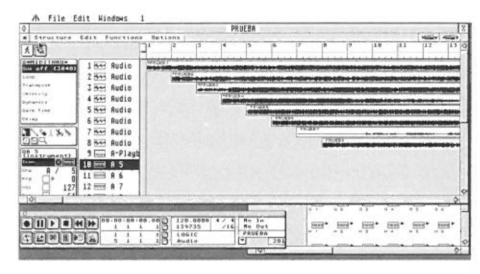
Todas las configuraciones de ventanas definidas por el usuario son almacenables y accesibles mediante la pulsación de una tecla.

SECUENCIACION EXTRAORDINARIA.

El núcleo central de Notator Logic, su secuenciador, satisface las más altas exigencias. Una resolución máxima de nota de 1/3840 (960 pulsos por negra) garantiza la reproducción precisa de grabaciones en tiempo real a cualquier tiempo. El tiempo puede seleccionarse entre 0.5 y 9999.99 pulsos por minuto para adaptarse a cualquier tipo de tarea en el presente o en el futuro, como por ejemplo la sincronización de audio para video o cine. La alteración de datos– permanente o no–destructiva– puede realizarse sutilmente a medida que la música está siendo reproducida,incluso mientras está sincronizada a SMPTE.

REPRESENTACION VIRTUAL DE SU SISTEMA MIDI.

Puede crear una copia virtual de su entorno de trabajo físico en la ventana de Entorno. Los componentes musicales "reales " tales como teclados, samplers y módulos de sonidos, son representados como objetos y pueden ser tratados exactamente de la misma forma que sus originales reales. Notator Logic permite interconectar los dispositivos MIDI o crear apuntes de pistas como se hace con magnetófonos analógicos. Este concepto



lógico permite adaptar instantáneamente una composición a nuevas configuraciones del sistema MIDI. Ya no es necesario preparar las pistas antes de una grabación: basta con pulsar el ratón sobre uno de los instrumentos predefinidos, y la salida MIDI correcta se selecciona de forma automática e inmediata.

ACCESO A DETALLES MUSICALES.

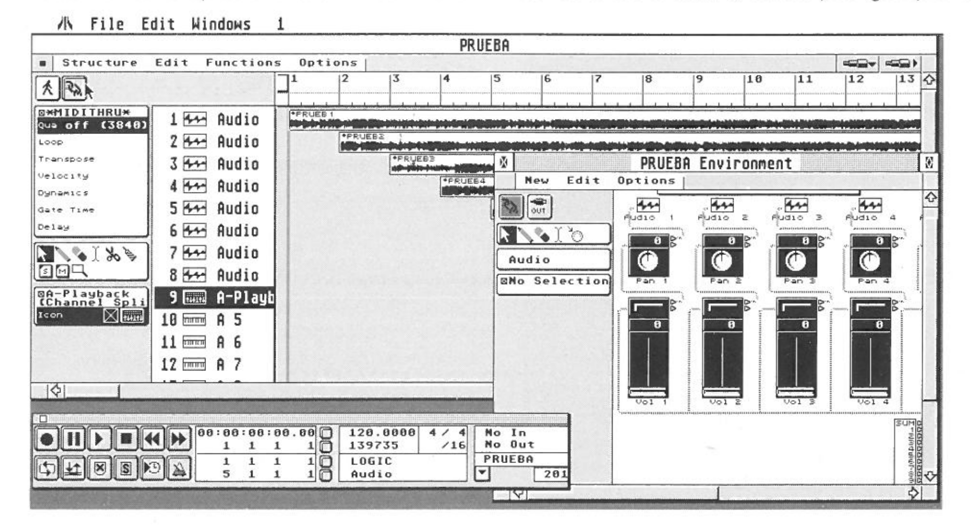
Notator Logic interconecta el secuenciador, el editor de partituras y los demás editores en tiempo real, y los datos grabados son visibles inmediatamente en todas las ventanas. Es posible seleccionar, insertar, desplazar o borrar notas y ver y escuchar simultáneamente los resultados.

Es posible alcanzar la máxima precisión gracias a los editores especiales: el editor de Eventos ofrece el máximo detalle alfanumérico, el versátil Hyper editor permite la edición de percusión o de curvas de controladores, y el editor Matrix visualiza la posición y el tono de las notas en una rejilla. Los tres editores son interactivos y pueden utilizarse simultáneamente.

MANIPULACION NO–DESTRUCTIVA DE DATOS.

Para preservar siempre las grabaciones originales, es posible trabajar con parámetros de reproducción reversibles. Resulta fácil transportar o añadir velocidad a secciones completas de la música.

EDICION MULTIPLE DE ESTRUC-



TURAS MUSICALES.

Es posible realizar cambios rápidos y globales de parámetros para cualquier selección de objetos, sea cual sea su nivel. Además de las funciones estándar de Cortar, Copiar, Pegar y Borrar, se dispone de las herramientas y las funciones especialespara la tarea a realizar.

Dentro de este apartado vamos a ver tres puntos :

– Funciones de transporte versátiles. Controles dispuestos de forma adecuada combinan las funciones de transporte avanzadas del secuenciador con el interface simple de un grabador de cinta. Desplazando la Línea de Posición de Canción en modo de Arrastre, o pulsando con el ratón en la barra de compás, es posible acceder o saltar a la posición deseada de la canción.

– Bucles encadenados. Cada secuencia o carpeta puede contener su bucle independiente de longitud variable. Es posible crear repeticiones complejas (bucles dentro de bucles dentro de bucles...) sin copiar nunca nada. De esta forma se ahorra tiempo y es posible editar pasajes musicales como si estuviesen en un sampler profesional.

– Sincronización con SMPTE y MTC. Notator Logic puede sincronizarse a grabadores de cinta o video usando código SMPTE o MTC. Es incluso posible grabar o editar cambios de tiempo en tiempo real durante la sincronización y escuchar los resultados inmediatamente. Soporta también el estándar MMC (control de Máquinas MIDI). Otro apartado muy interesante que no debemos olvidar es el de LA NOTACION, y dentro de éste, para su mejor comprensión, analizaremos cinco puntos:

–Integración e interacción del sistema. Notator Logic es un programa de secuenciador y notación interactiva profesional todo en uno. Ofrece al usuario un entorno de trabajo accesible e intuitivo, desde la primera grabación MIDI hasta completar la maquetación de una partitura. Es posible imprimir una partitura en cualquier momento. Una característica única es la forma en que los niveles de visualización están interconectados en tiempo real: las ventanas de Arreglo y Entorno, los editores gráficos, el editor de Eventos y la pantalla de partitura.

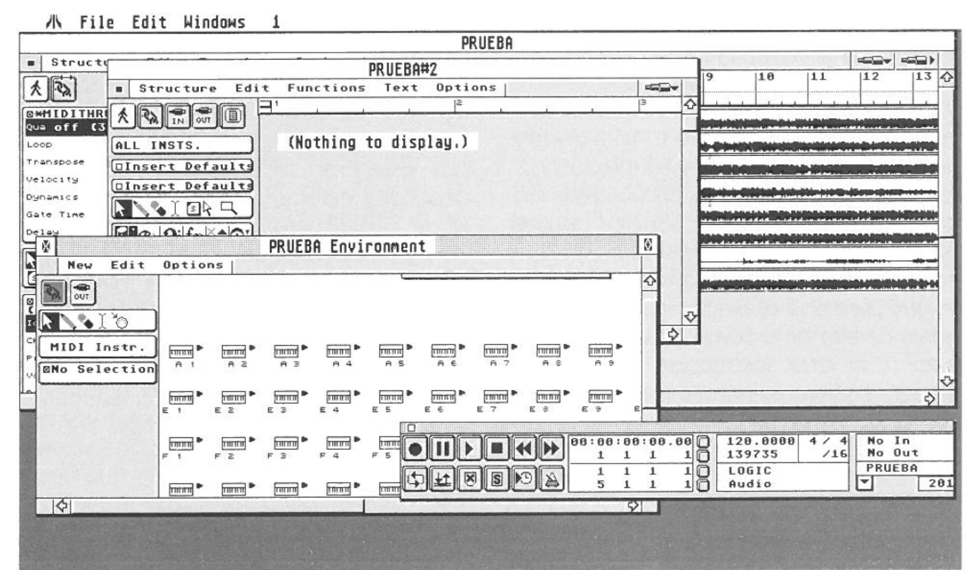
–Facilidad de acceso. Las notas y una amplia variedad de otros símbolos musicales pueden ser insertados, borrados, transportados y desplazados usando el ratón o una de las prácticas herramientas contenidas en el Partbox, que se encuentra siempre a mano.

– Editando la partitura. Pueden asignarse varios formatos de Estilo a cualquier selección de secuencias mediante la pulsación del ratón: la pantalla correspondiente de partitura se actualiza automáticamente. Pueden crearse pentagramas simples, dobles para piano con punto de visión definible, sistemas de pentagramas con polifonía multi–vocal y otras muchas opciones dentro de una partitura de cualquier tamaño. Aquí también, funciones reales de ampliación ofrecen distintos ángulos de visión de las secciones musicales seleccionadas. Es posible definir claves, cambios de clave, armaduras y cambios de armadura, así como cuantización inteligente de la visualización tanto globalmente para la partitura completa como individualmente para cada pentagrama. Tanto el pentagrama de una pista, el extracto de la partitura de la sección de un instrumento o incluso la partitura completa de una composición pueden editarse simultáneamente en ventanas diferentes sin necesidad de complejas preparaciones previas.

– Polifonía. Es posible crear fácilmente cualquier número de voces polifónicas independientes para cada pentagrama. Es posible " explotar " todas las voces a pentagramas individuales, editarlas por separado y luego mezclarlas todas juntas de nuevo mediante una pulsación del ratón.

– Edición de página. Con Notator Logic, la visualización en pantalla es idéntica a la página maqueteada. Sea cual sea el factor de ampliación, es posible escalar la maqueta de forma precisa y editar notas de todas las formas mientras se monitorizan simultáneamente los resultados via MIDI. Opciones de formateo local y global permiten determinar libremente donde debe continuar un pentagrama en la siguiente línea y como deben ser los márgenes. Todo está optimizado para facilitar su uso.

texto: **JOSE MANUEL GINES**
montaje: **JOAN CARLES ANTUNEZ**



Ensamblador del 68.0x0

Hola, soy *The Lone User*, y voy ha daros un curso acelerado de ensamblador. Este curso sustituye al de Gfa Basic, porque en la actualidad con lo que más se programa es con ensamblador y C, de ahí que haya considerado más interesante iniciar este curso, espero que os guste. Mi deseo es que empecéis a programar cuanto antes y veais de lo que sois capaces; yo por mi parte intentaré ser lo más claro posible, en un intento de no cumplir una ley de *Murphy* que dice algo así como que "sólo un experto en una materia concreta, a la hora de explicarla, lo hará de tal forma que no la entienda nadie".

Luis Manuel Asensio Royo

Ante todo he de decir que la programación en un lenguaje ensamblador, sea cual sea, no es dificil, sino todo lo contrario. Cuando programas en éste lenguaje te das cuenta de cómo funciona internamente un procesador y su relación con todos los periféricos; de hecho, éste lenguaje es el único que te permite obtener toda la potencia de una máquina, porque accedes a todo. La única pega que tiene es que para una operación que en un lenguaje de alto nivel como el Basic o el C se hace con una instrucción, en ensamblador requiere bastantes más, porque la instrucciones de un procesador son sencillas, del tipo MOVEr, CoMParar, etc. Lo más habitual a la hora de hacer una aplicación, o incluso un juego, es hacer en un lenguaje de alto nivel aquellas partes que no requieran una gran velocidad, y dejar el resto en ensamblador.

Para sacarle un buen provecho a este curso sería recomendable que se tuvieran algunos conocimientos de programación, es decir, con conocimientos de variables, bucles, etc. En cuanto al ensamblador, en Dominio Público existe el Turbo Assembler, que si no recuerdo mal es Shareware, y el Devpac de la casa HiSoft, que la última versión es la 3.10. Todos los ejemplos se han desarrollado en el Devpac, paquete de programación que conozco desde los tiempos del Spectrum, y que es altamente recomendable. En cuanto al Turbo Assembler, no lo conozco, pero debe ser bueno porque está hecho en Alemania. En cualquiera de los dos casos, siempre es aconsejable leerse la documentación que lleva, para comprender su manejo. Hablando de documentación, yo os aconsejaría que adquirierais el libro The ATARI Compendium cuyo autor es Scott Sanders y que lo publica la editorial SDS Publishing cuyo ISBN es el 0-9638331-1-1, y en el que encontrareis toda la información de todos los Ataris aparecidos hasta la fecha, desde el ST hasta el Falcon, no en vano lo denominan la *Biblia del Atari*. En cuanto al ordenador, basta con un ST con 512KBytes, un televisor o monitor y una disquetera, a diferencia de lo que ocurre en el mundo PeCero, que para cualquier tontería ya requiere un 486 a 66MHz, 4 MBytes de RAM (8 aconsejables) y un disco duro de 250MBytes (500MBytes si usan el Windows) (pobrecicos). Si teneis más de medio mega y/o disco duro (quien dice disco duro dice segunda disquetera), mejor que mejor. Bueno, no me "enrollo" más y vayamos al grano, como las gallinas.

EL 68.000 DE MOTOROLA

Empezaré con una descripción del procesador. Motorola comenzo el desarrollo del 68.000 en 1.977, y en 1.979 ya estaban disponibles los primeros prototipos. Éste procesador es de 16/32 bits, es decir, que externamente su bus de datos es de 16 bits, pero internamente trabaja a 32 bits, es decir, que posee una gran potencia de cálculo. Además, Motorola siempre se ha destacado por diseñar procesadores orientados a los programadores, es decir, con un lenguaje ensamblador sencillo de aprender. Las características principales que tienen son las siguientes:

– Como comenté antes, un bus de datos externo de 16 bits, pero interno de 32 bits.

– Tiene un Contador de Programa o Program Counter (PC) de 32 bits, aunque su bus de direcciones es de 23 bits, que le proporciona un espacio de direccionamiento de 8MWords, es decir 8 millones de palabras, donde una palabra son 16 bits, o lo que es lo mismo, que *sólo* es capaz de gestionar 16MBytes.

– Todas las señales de procesador están disponibles directamente sin multiplexar (multiplexar quiere decir que una salida o entrada tiene dos o más funciones, una en cada momento concreto), a diferencia de los procesadores de Intel (bueno, ellos dicen que diseñan procesadores, pero eso esta por ver, ¿no?)

– Funcionamiento sin problemas con los "viejos" periféricos de 8 bits, es decir, que el 68.000 mantiene compatibilidad a nivel de hardware solamente, a diferencia de los Intel.

– Un juego de intrucciones diseñado eficientemente, y no como otros (ya sabeis a quien me refiero).

– Sintaxis de ensamblador sencilla y fácil de aprender.

– 14 modos de direccionamiento distintos, es decir, formas de acceder a los datos.

– 17 registros de 32 bits, entre ellos está incluido el Contador de Programa.

LOS REGISTROS DEL 68.000

Los 17 registros que posee se dividen en varios grupos, el primero compuesto por 8 registros de datos completamente idénticos, denominados con los nombres D0 a D7, que pueden servir para la recogida y cálculo de datos, así como de direcciones. En cierto modo constituyen los conocidos acumuladores de otros procesadores, pero que en los cuales suele haber uno solamente, todo un detalle por parte de Motorola. El acceso a los datos de los registros es muy flexible. Así, se pueden procesar datos de 1, 8, 16 y 32 bits. También es posible procesar datos de 4 bits, conocidos como Binario Codificado a Decimal o BCD, aunque de una manera limitada. En el tratamiento de datos a nivel de bits, se puede acceder a cualquiera de los 32 bits de los registros. En los procesamientos de 8 y 16 bits, solamente se puede acceder directamente a los 8 ó 16 bits inferiores de los registros de datos.

El segundo grupo lo forman los registros de direcciones, 8 en total y que se denominan con los nombres A0 a A7, en

los que el acceso a los datos no es tan flexible como en el caso de los registros de datos. No obstante, dado que estos registros se usan para el direcionamiento principalmente y no para cálculos de datos, el procesado de los mismos se limita a **words** o palabras (16 bits) y a **longwords** o palabras (32 bits) largas.

Dentro de este grupo, hay que distinguir un registro en concreto, porque cumple un cometido especial. Es el registro A7. Éste registro es utilizado por el procesador como Apuntador a la Pila o Stack Pointer (**SP**). De hecho, a través de este registro se accede alternativamente a dos apuntadores de pila, el Apuntador a la Pila del Usuario o User Stack Pointer (**USP**), cuando el procesador trabaja en Modo Usuario o User Mode, y el Apúntador a la Pila del Supervisor o Supervisor Stack Pointer (**SSP**), cuando el procesador trabaja en Modo Supervisor o Supervisor Mode. Las diferencias entre los dos modos de funcionamiento lo explicaré más adelante.

En el tercer grupo está el Contador de Programa o Program Counter (**PC**), que siempre apunta a la siguiente instrucción a ejecutar. Éste registro es de 32 bits, por lo que en los procesadores **68.020** en adelante, sería posible tener teóricamente un área de direccionamiento de 4 GBytes (GigaBytes), o lo que es lo mismo, 4.096MBytes, pero como comenté antes el **68.000** *sólo* puede direccionar 16 MBytes

El último grupo lo constituye el Registro de Estado o Status Register (**SR**), que tiene un tamaño de 16 bits. No obstante, de éstos solamente se utilizan 10 bits. El registro de estado está dividido en dos partes. Los 8 bits inferiores (en realidad sólo los bits 0 a 4) constituyen el llamado Byte del Usuario o User Byte, y que tiene un nombre propio que es el de Registro de Códigos de Condición o Condition Codes Register (**CCR**). En estos bits, frecuentemente denominados *flags*, se muestran resultados de operaciones aritméticas y de comparación, y pueden utilizarse para realizar saltos a otros puntos del programa en función de estos flags. La explicación de los diferentes flags llevaría mucho tiempo, por lo solamente daré una breve explicación:

– Bit 0: bit de acarreo en operaciones aritméticas. Se le identifica con la letra **C**.

– Bit 1: bit de desbordamiento en operaciones aritméticas (cuando el resultado excede del rango del dato). Se le identifica con la letra **V**.

– Bit 2: bit de resultado cero. Se le identifica con la letra **Z**.

– Bit 3: bit de resultado negativo. Se le identifica con la letra **N**.

– Bit 4: bit de acarreo extendido. Su existencia se debe a que el bit de acarreo, además de variar su valor por operaciones aritméticas, también puede variar por operaciones de transferencia de datos, con lo cual lo hace inservible para ciertas operaciones. En este bit se almacena la copia de cualquier operación aritmética que se refleje en el bit de acarreo. Se le identifica con la letra **X**.

Los 8 bits superiores constituyen el Byte del Supervisor, también conocido como Byte del Sistema o System Byte, que ocupa los bits 8 al 10, 13 y 15. Los restantes bits no ocupados en el **SR** son siempre cero. Al bit 15 se le denomina Bit de Traza o Trace Bit. Este bit permite una ejecución paso a paso (Single Step) de un programa cualquiera. El bit 13 es el Bit del Supervisor o Supervisor Bit. Si está activado (si está a 1), el **68.000** se encuentra en el Modo Supervisor. Este modo de operar está, generalmente, reservado para el Sistema Operativo. Solamente en este modo de funcionamiento puede el procesador ejecutar todas las instrucciones. En el Modo Usuario, con el que funcionan generalmente los programas del usuario, no son utilizables ciertas instrucciones denominadas privilegiadas, como por ejemplo el acceso al Byte del Sistema, e impedirse, por medio de un hardware especial, el acceso a ciertas áreas, como son el área de registros de Entrada/Salida (E/S), el área de los Vectores de Excepción y el área de las Variables del Sistema. De esta manera se puede pasar fácilmente del Modo Supervisor al Modo Usuario, pero a la inversa no se da esta posibilidad, sino no tendría sentido que haya dos modos de funcionamiento.

A los bits 8 a 10 se les denomina Máscara de Interrupción o Mask Interrupt, y están en relación directa con ciertas entradas del procesador, que son las entradas **IPL0** hasta **IPL2**. Las posibilidades de procesar interrupciones con el **68.000** son muy eficientes. En total existe 7 diferentes prioridades de interrupción. La mayor prioridad la posee la Interrupción No Enmascarable o No Maskable Interrupt (**NMI**). Esta interrupción es reconocida cuando las tres entradas se ponen a nivel bajo (a 0 voltios) al mismo tiempo. Si por el contrario, las tres entradas están a nivel alto (a 5 voltios), se interpreta que no hay ninguna interrupción, es decir, se interpreta el funcionamiento normal del procesador. Las 6 restantes posibilidades pueden enmascararse con ayuda de los bit 8 a 10 del **SR**. El **68.000** dispone de un total de 6 niveles de interrupción enmascarables, pero en los Atari sólo hay disponibles 3, que son los niveles 2, 4 y 6, los demás no son accesibles. Estos niveles tienen lo que se denomina *autovectores*, es decir, cuando se produce una interrupción, el procesador sabe en qué dirección del área de Vectores de Excepción se encuentra el valor de la dirección de la rutina que gestiona esta interrupción. Sin embargo, existen otras interrupciones que no utilizan este mecanismo, son los *no autovectores*. En estas interrupciones, cuando se produce, el periférico que las ha provocado ha de entregar un número comprendido entre 0 y 255, que corresponde con un vector del area de Vectores de Excepción. El procesador toma este dato y busca el valor de la dirección de la rutina de atención a esta interrupción. En total, el **68.000** dispone de 6 autovectores y 256 no autovectores.

LAS EXCEPCIONES DEL 68.000

Si hasta ahora he hablado de interrupciones, es sólo por el hecho de que este concepto es usual en otros procesadores. Aquí, las interrupciones provocadas por señales externas son, según nomenclatura de **Motorola**, un tipo especial de excepción. Fundamentalmente, el **68.000** no solamente distingue entre el Modo Usuario y el Modo Supervisor, sino también el modo de trabajar normal y el tratamiento de excepciones. Otros motivos de excepción son la aparición de códigos de operación indefinidos (que no corresponde con una instrucción), acceso de una palabra o de una palabra larga a una dirección impar, aunque este "detallito sin importancia" a sido subsanado a partir del **68.020**, o la ejecución de códigos de operaciones especiales. Estas excepciones constituyen lo que se podría llamar como interrupciones por software.

El **68.000** tiene reservados los primeros 1024 bytes de la memoria para el área de Vectores de Excepción. A cada excepción se le asigna una palabra larga. Cuando aparece una excepción, el **68.000** recoge el contenido de los respectivos espacios de memoria y prosigue la ejecución del programa en la dirección registrada. Una vez que a tratado la excepción, retorna al punto donde fue interrumpido. La única excepción es el *Reset* asignado también a las excepciones, a la que le asigna 2 palabras largas. En la primera se encuentra generalmente el valor inicial del **SSP**. La segunda contiene la dirección de la rutina que gestiona el reset.

Espero que os haya gustado, y en el próximo número de la revista describiré todas y cada una de las instrucciones del **68.000** y los modos de direccionamiento.

Nos vemos hasta entonces, *bye*

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Animación



El realizar este artículo ha sido bastante duro, debido a que queríamos hacerlo de manera que fuese lo más práctico posible para que sin leer las instrucciones del programa pudieran empezar a trabajar con él. Espero que no seáis demasiado críticos con este artículo y sin más vamos al lío.

Bueno casi todos habréis oído hablar de aquella Beta versión que rodaba por todos los rincones de España llamada Chroma Studio 24, pues bien el Apex Media es su brutal metamorfosis; o sea la evolución de aquel paquete gráfico que nos dejó fascinados siendo tan sólo un programa inacabado y en proceso de infinidad de cambios.

Cuando hace casi dos años aparecio el Chroma Studio 24 (de una forma no ortodoxa, ya que fue "puesto" en una BBS sin permiso de Titan Desings, la casa que estaba desarrollando este programa) fue un bombazo, no digamos como se acogió este programa a base de platillo y bombo, y con un deseo de que apareciera el programa acabado para comprarlo, por parte de infinidad de grafistas.

El programa gustó a todos los diseñadores de gráficos; debido a su facilidad de manejo y posibilidades de retoque, accesorios, etc... y por fin tras la espera aparece como un velero después de un temporal el esperado Apex Media.
Si grande fue su antecesor, éste, ya rompe la pana; pues es una caña de programa en el cual se puede hacer brutales Morphing's con imagenes a 24 bit, dibujos espectaculares, retoque de imagenes y todo lo que nos alejaba de los Silicons Graphics.

El Apex Media es el único paquete gráfico en el Falcon 030 que trabaja con imágenes True Color a 24 bits, pues otros paquetes gráficos trabajan con solo imagenes de 15 bits, esto es útil para incrementar la velocidad para la generación de imagenes, aunque el Apex es bastante rápido en comparación con otros programas generando imágenes de 24 bit. También nos encontramos junto a una pantalla virtual de grandes dimensiones (hasta 2048*1024), que nos permite crear imágenes de gran tamaño y scrolles entre ellas.

Ahora arrancamos el programa Apex y nos colocamos en su ventana principal. Seguro que la encontrais apetecible... jam, jam... y deseáis accionar todos los menús desplegables pero.... quietos; comprendo que es irresistible y que no podéis controlaros y que deseáis tocar todos los botoncitos para aprender a usarlo sin leer el manual pero; dejar que os explique algunas funciones de los menús desplegables antes de que os toméis vosotros mismos las molestias.

Situándonos en la parte superior de la ventana de menús, nombraremos una a una las casillas que van de izquierda a derecha:

CAJA DE HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Aquí nos encontramos con las típicas herramientas de cualquier programa de dibujo como:
El Lápiz: o rotulador, etc...
Puntos de vectores: para líneas rectas.
Línea curva: esta función te permite crear curvas pero con la posibilidad de cambios virtuales debido a sus 4 vectores para su modificación.
Triángulo: para hacer polígonos.
Círculo: para esferas y círculos, rellenos con líneas o con alguna textura.
Cuadrados: hace cajas de cualquier tamaño y al igual que el anterior, puede ser relleno, solo las líneas o con textura.
Jarra: Sirve para rellenar zonas determinadas, inundando de pintura toda la superficie y de mucha utilidad para no tener que perder tiempo.
Spray: Este spray es parecido al de todos los programas de dibujos. Pero si seguis con nosotros os revelaré el secreto de otro spray o aerógrafo que está en la casilla de block de trabajo de los menús desplegables.

CAJA DE BLOCK DE TRABAJO

En esta caja encontramos un sin fín de posibilidades de manipulación de gráficos, dibujos, etc... Pues podemos cambiar su forma, color de la paleta, perspectiva y otras muchas opciones.

PALETA DE COLORES

Aquí podemos controlar el color de la paleta, crear degradados, mover colores, crear intensidad de tonos, ensuciar tonos y limpiarlos o hacerlos más puros. Tiene también la posibilidad de separación de colores en RGB (Rojo, Verde y Azul) en la sintesis aditiva y CMYK (Cyan, Magenta, Amarillo y Negro) en sintesis subtractiva.

INTERFACE DIGITALIZADOR

Primero apuntemos que existen varias versiones comerciales del Epex Media, la normal incorpora el Apex en sí y desde luego el manual, despues tenemos una versión ampliada, el programa no varia, pero, en la caja nos aparece el EXPOSÉ, un conector que se instala en el BUS de expansión.
A partir de este interface se puede conectar, siguiendo el protocolo de vídeo a un VCR desde VHS, sistema casero, hasta Betacam SP o Umatic Alta banda, para poder digitalizar imagenes provenientes de estos aparatos o secuencias.
Entre otras cosas el EXPOSÉ nos permite digitalizar a traves del DSP del Falcon ... leedlo despacio y no os atraganteis... Animaciones en tiempo real, con una resolución de 512*384 a 16 bits DIRECTAMENTE de la videocamara o del VCR.
Sin duda el EXPOSÉ merece articulo aparte, y ya estamos en contacto con Titan Designs para ampliar la información de que disponemos.

Hemos comprobado que también utiliza un filtro que permite limpiar la imagen de ruido o Droops. También se puede ampliar la imagen y reducirlas; esto es muy útil en muchos casos para ahorrar memoria en el caso de reducirla, o agradar en el caso de hacer algo espectacular. Posee también un controlador de señal. Pudiendo permitir capturar señales no entrelazadas, entrelazadas o ambas.

AEROGRAFO REALISTICO

Qué decir de esta opción. Pues que es un auténtico aerógrafo. Es la herramienta mejor desarrollada que he visto en cualquier programa de dibujo. Creo que es tan auténtico que si pudieramos meter un vagón de un metro, en el interior del programa, podriamos llenarlo de graffittis.

Tiene todo los detalles de un aerógráfo,

pero es más verlo que contarlo. Han pensado hasta en el ultimo detalle; pues supongamos que sin movernos de un determinado trozo de papel, apretaramos el disparador de pintura, ¿qué pasaría?, pues que la pintura se acumularía quedando un manchón. Hasta este detalle está de manifiesto en esta grandiosa herramienta. Además puede mezclar colores, cambiar la abertura del disparador de pintura etc...

En esta caja también se encuentra una opción, en la cual podemos enmascarar partes del dibujo para crear efectos impresionantes. Tales como los que realmente se suele hacer con esta herramienta en la realidad.

FILMACION Y FILTRO

Parte del desarrollo de las animaciones del Apex Media y con la peculiaridad de utilización de filtros atenuadores y correctores de tonos.

MORPHING

Gracias a esta herramienta que consiste en convertir un objeto en otro diferente, a través de unas coordenadas previas que se situan en ambas imagenes y que se las hacen coincidir, se ha revolucionado el terreno del cine, publicidad, televisión, videoclip músicales, etc...

Tenemos dos posibilidades, la distorsión y la metamorfosis, en la primera el grafico se respeta pero distorsionandolo como queramos, en la segunda un grafico se convierte en el otro con tantos pasos o fotogramas intermedios como queramos, la secuencia que acompaña al articulo es una metamorfosis de 16 fotogramas (solo hemos puesto seis, ya se ve) acompañada de una serie de filtrajes para atenuar contornos, a esto tambien se le llama "Field Warping" y es algo así como 'estiramiento de campo'.

Esta herramienta que tan solo poseían las más avanzadas y costosas Work- stations, demuestran la profesionalidad y competividad de este paquete como es, el Apex Media.

TEXT INTERFACE

El Apex incorpora la posibilidad de cargar los diferentes tipos de fuentes del Calamus. Pudiendo modificar su estilo, color, forma, etc...

Una vez que hemos visto el menú superior, pasamos al menú inferior en donde podemos encontrar el fichero de información del programa, donde podemos ver quienes realizaron el programa, el número de versión y una alucinante demostración de recorrido a traves de un tunel. Esta demostración es posible verla en cualquier resolución de las tantas que tiene este programa.

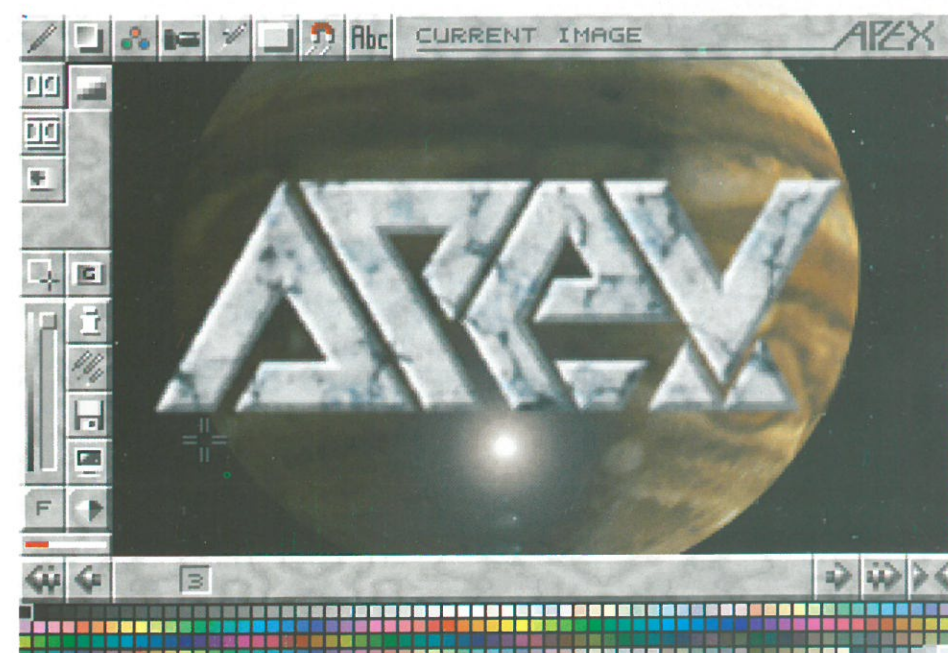
Existe otra caja en la cual podemos especificar la forma y el tamaño del pincel y correlativa a ésta las funciones indispensables de disco. Donde podemos elegir lo que vamos a cargar y naturalmente lo que vamos a grabar. Otro aspecto, que hemos mencionado varias veces, son las resoluciones de pantalla. Aquí podemos ajustar las siguientes resoluciones para aplicarla en nuestros trabajos segun corresponda: 320 * 200, 640 * 200, 320 * 400 ó 640 * 400, incluso crear un formato a nuestra medida. También tiene la posibilidad optativa del sistema de televisión europeo PAL y el americano NTSC de cara a la exportación de video o si tenemos conectado un monitor RGB en vez de un VGA.

En definitiva, con este paquete de arte y animación, se ha explorado donde otros nunca lo habían hecho antes, trabajando directamente en el codigo máquina del Motorola 68030 y del DSP 56001 que monta el Falcon de serie, a pesar de esto, es posible acceder a los accesorios que tengas precargados en el ordenador, lo normal en los programas que no se basan en el entorno GEM de Atari es que el acceso a los accesorios no exista, en el Apex han previsto el detalle, basta con pulsar encima del cuadro que nos permite salir del programa con el boton derecho del ratón y accederemos a un entorno GEM en el cual podremos acceder a los accesorios que tengamos. Creo que este paquete pasará a la historia del Atari Falcon como el más completo de su género.

Los manuales, segun he oído por ahí, son bastante gordos y asustan a simple vista pero vienen explicados de una forma muy sencilla y práctica.

Jose Manuel Ginés Patino. Atari Fan Región Sur.





NOVEDADES



UNIDAD DE CD ROM

Según nos confirma Megaplàstic, la unidad de CD Rom para la Jaguar aparecerá en España en el mes de Septiembre y su precio no se conoce, pero seguramente rondará el precio de la consola sin ningún complemento. El lector de CD Rom, al contrario que otros CD-Is que pululan por ahí, soporta la opción MPEG de serie para, además de oir CDs de audio (con el fantástico Virtual Light Machine) poder ver películas a pantalla completa a 24 imágenes por segundo.

El CD Rom de la Jaguar también está diseñado para soportar karaoke CD y CD + Graphics. Kodak Photo CD es una opción que se puede incorporar a la consola mediante un cartucho.

La unidad de CD Rom consta de doble velocidad (358,8 k/segundo) o funcionar a 175 k por segundo para reproducir CDs de música. El tiempo de acceso es de 210 milisegundos. La capacidad de almacenaje de cada CD es de 790 magabytes (6.320 megabytes, en terminos consoleros). La unidad se encaja en la ranura de los cartuchos y permite jugar con estos cartuchos sin retirarlas, ya que ésta incluye otro slot para los cartuchos.

ATARI JAGUAR YA SE VENDE OFICIALMENTE

Por fin la Jaguar tiene distribución oficial en España. La empresa Final Products ha apostado por el felino de Atari y ha desembolsado los millones necesarios para que éste circule oficialmente por España. Les deseamos la mejor de las suertes. Siguiendo con las buenas noticias, también se confirma el insistente rumor de que en "El Corte Inglés" se podrán encontrar Jaguars próximamente.

ACUERDO ENTRE ATARI Y SEGA

Después del pleito que Atari interpuso contra Sega por la apropiación de licencias de Atari de forma ilegal, las dos compañias han llegado a un acuerdo por el cual intercambiarán licencias hasta el año 2000. De momento no sabemos ningún juego de Sega que vaya a aparecer en formato Jaguar.



ACUERDO ENTRE ATARI Y ELECTRONIC ARTS

Si, parecía imposible, pero Electronic Arts, que es la principal productora de juegos de la consola 3DO, cerró un contrato en el último ECTS para producir juaegos para Jaguar CD. Los primeros serán:

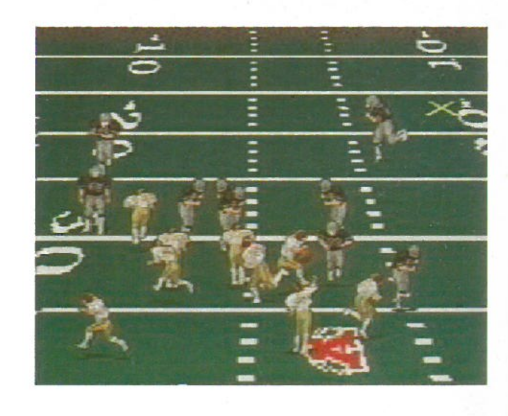
– Fifa International Soccer: el juego de futbol que barre en 16 bits, pero con gráficos muy mejorados y, esperemos, con más jugabilidad.

– Need For Speed: un juego de carreras que ha recibido buenas críticas en su versión 3DO). Carreras de deportivos con polígonos y texturas es lo que necesita la Jaguar CD en estos momentos.

CONVERSIONES

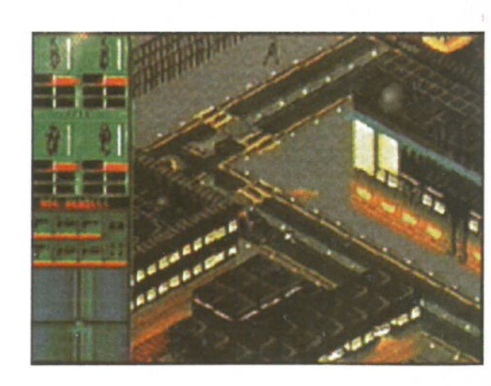
Un buen montón de juegos que han tenido éxito en otros soportes aparecerán próximamente para la Jaguar.

– Cannon Fodder (Computer West): Dirige a tu compañia a través del territorio enemigo y entornos hostiles. Los datos son los siguientes: 72 fases, 24 misiones diferentes, introducción animada, un sonido de lujo y un tiempo mínimo para acabarlo que está calculado en 50 horas. De él se ha dicho que es el juego más adictivo desde Lemmings.



– Troy Aikman Football: versión actualizada con los últimos reglamentos. Se pueden elegir jugadores de los 28 equipos de la NFL, varios niveles de dificultad, seis tipos de campo, tiempo de cuarto variable, etc. Para 1 o 2 jugadores. ¿Qué aceptación tendrá este juego en España?.

– Syndicate: Otro super éxito de Pc que nos llega de la mano de Ocean. Los jugadores asumen el rol de un ambicioso ejecutivo del "Sindicato". Tu objetivo es di-



rigir un equipo de cyborgs mercenarios con la mente alterada para infiltrarte en los territorios de los otros sindicatos. Tu misión concreta es conseguir controlar la mayor parte de mundo posible. Calle por calle, ciudad por ciudad, país por país.

– **Theme Park:** otro juego de Ocean que te permite acceder a un mundo virtual donde puedes diseñar, construir y dirigir tu propio parque de atracciones.

– **Double Dragon V:** Juego del estilo Final Fight. Despues de leer las caracteris-



ticas de los personajes, podemos configurar el juego a nuestro antojo y crear maquinas de pelea nunca vistas. Para 1 o 2 jugadores, hay muchos niveles, 10 localizaciones diferentes de batalla, 12 personajes y otras 12 canciones.

– **International Sensible Soccer:** Somos muchos los fanaticos de este juego que ha sido convertido para Jaguar por Telegames. Tiene perfiles de los jugadores y los equipos son completamente editables. Elige entre "Amistoso", "Copa" o "Liga" para uno o dos jugadores. El sonido tiene 8 canales con calidad de 16 bits para dar un ambiente perfecto. Este juego corre a 60 secuencias por segundo que aseguran una animacion rapida y suave. La unica pega que le encuentro es que los nombres de los jugadores no sean reales o con alguna letra cambiada del nombre real para poder identificarlos.

OTROS JUEGOS

Fight For Life es el primer juego de lucha en 3D para la Jaguar. Aqui van unos datos sobre el juego:

– Número de poligonos calculados: 1600–1800, dependiendo de los luchadores.

– Número de polígonos renderizados: unos 1000.

– Número de movimientos disponibles: 180.

– Secuencias por segundo: de 22 a 26,

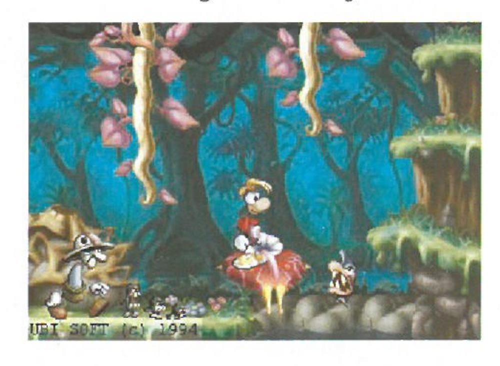


dependiendo de las texturas de los jugadores.

La caracteristica más innovadora de **Fight For Life**, comparandolo con **Virtua Fighter** es la capacidad que tiene para que los luchadores "roben" mivimientos a un rival derrotado. Usando un sistema de passwords se pueden definir las caracteristicas del luchador que has "creado". El concepto de "construir tu personaje" no se habia visto en ningun juego de este tipo.

Primal Rage es la conversion de recreativa mas esperada para Jaguar. Este juego de lucha de Atari Games es del estilo Street Fighter en el sentido de que funciona sobre bitmaps y no sobre poligonos. Podemos elegir entre una serie de criaturas antediluvianas para pelear en decorados de la epoca. El apartado mas sobresaliente de este juego son los graficos y el sonido en general y sobre todo la animacion de los personajes.

Próximamente aparecera un juego de plataformas llamado **Rayman** que aparte de tener unos graficos de lujo llenos de

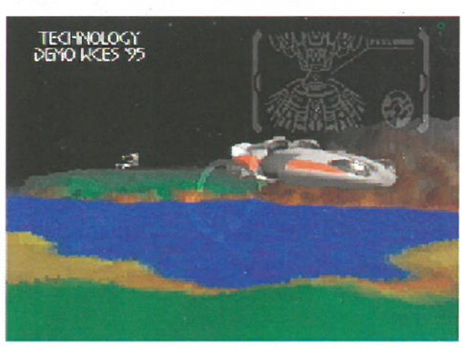


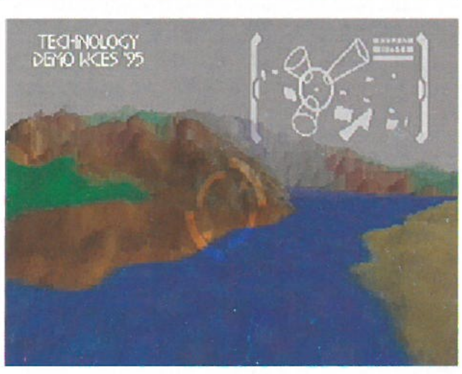
colores y detalles tiene como protagonista al que puede ser la mascota de la Jaguar. Ojo con este personaje.

El juego mas esperado en el entorno Jaguar se llama **Hover Hunter.** Es un simulador de tanque futurista que permite a los jugadores realizar multiples misiones. Los entornos tridimensionales se crearon usando "Mapeados de Texturas de Desplazamiento", una tecnica avanzada de renderizado desarrollada por Hyper Image. El jugador debe luchar para proteger y defender los intereses de su cliente, una poderosa corporacion estatal que lucha para conseguir el mayor poder posible.

Los datos tecnicos del juego son los siguientes:

– Graficos en 3D con Mapeado de Texturas, en tiempo real y a pantalla completa.





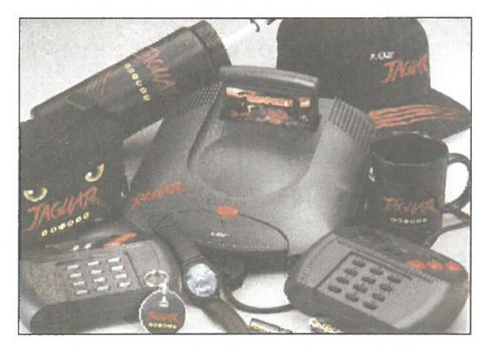
– 6 tipos de movimiento que te permiten ir a cualquier sitio (y ver cualquier cosa).

– Enemigos y objetos completamente renderizados.

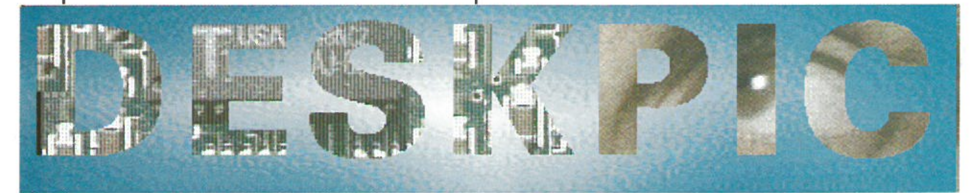
– Mundos inmensos y multiples misiones que aseguran muchas horas de juego.

– Graficos que varian dependiendo de la estacion del año en la que estemos y de la hora del dia.

Francisco Vidal







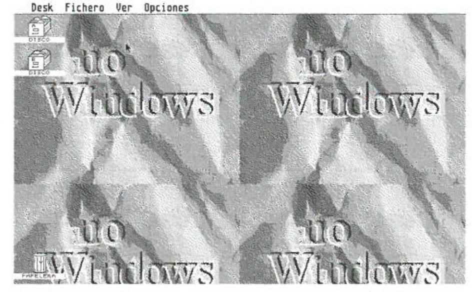
¿Alguna vez habeis echado de menos la atractiva posibilidad de tener como fondo de pantalla un dibujo o una foto?

No espereis más, aquí tenemos una posible solución a nuestros deseos.

DESKPIC V 1.05 de Norbert Marschalleck.

Este programa funciona en toda la gama de los ST así como en Falcon 030, y puede ser instalado en disco duro aunque también arranca desde diskette; basta con instalar en la carpeta AUTO el "DESKPIC.PRG" y en la partición de arranque el "DESKPIC.ACC" hacer un "reset" y se pondrá en marcha él solito, instalándose a sí mismo el accesorio para controlarlo.

Una vez más un programa que llega desde Alemania (y es normal, allí el número de Atari's sigue de cerca el



Pantalla en monocromo del STE.

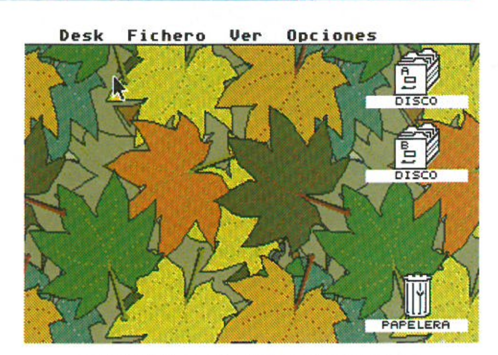
número de P.C.'s), pero a pesar de la procedencia no es nada complicado de usar, las opciones son pocas y es fácil adivinar qué hacen y para qué sirven, incluso desconociendo el idioma.

COMO FUNCIONESEMELE

Al abrir el accesorio del Desk nos aparece la caja de diálogo, en la cual tenemos diversas opciones, a la izquierda, **"An"** y **"Aus"** las cuales vienen a ser algo así como conectado y desconectado, o sea con el fondo que hallamos elegido o sin él.

A la derecha, **"Laden"** y **"Speichern"**, que son respectivamente:

"Laden" = "Leer" puede leer dibujos en los siguientes formatos: GIF, Gem Image IMG, STAD-PAC, Degas, Neochrome, Doodle y Targa por lo tanto



Pantalla a 16 colores del STE.

si tienes un programa de dibujo que grabe en cualquiera de estos formatos podras crearte tus propias pantallas.

Ademas, de aquellos formatos que lo permitan (como el GIF de 376*239 pixels a 256 colores, usado en la pantalla del FALCON 030 que tenemos abajo a la derecha) podemos leer dibujos del tamaño que queramos, luego el programa formará un mosaico con él hasta llenar la pantalla, por ejemplo "leemos" un dibujito de 200*100 pixels, pues el programa coge este grafico y lo empieza a colocar una y otra vez, como si fueran baldosas una tras otra hasta llenar la pantalla, este proceso lo realiza con la pantalla en blanco, lo digo para que no penseis que el ordenador se ha bloqueado o algo así.

Por supuesto este sistema de adornar nuestra pantalla restara algo de capacidad a la memoria RAM del ordenador y tambien influira sí el número de colores usados es elevado (p.e. en FALCON una imagen de 640*480 a 256 colores, puede ocupar como un Mega y pico de RAM).

"Speichern" = "Grabar" se usa para grabar la paleta de colores en disco.

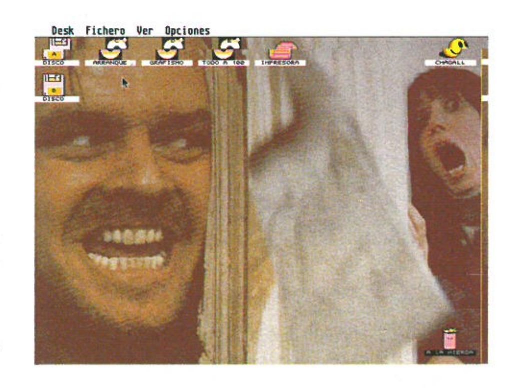
En la linea inferior, **"Info"** aquí hay más información pero en alemán.

"Sichern", éste es muy útil y sirve para almacenar la información que compone la pantalla actual, como por ejemplo, el nombre del dibujo y la carpeta en la que pueda estar guardada.

Y la última, **"Ende"** que es como el "OK" de otras cajas de diálogo, al apretarlo aceptará todas las opciones que hallamos tocado y cerrará la caja de diálogo del accesorio.

Juan Miguel

Abajo, dos pantallas del FALCON 030 a 256 colores.





MULTI MEDIA

MEGAPLÀSTIC

ATARI



Juegos disponibles:

Raiden	10.900
Crescent Galaxy	9.900
Evolution (Dino Dudes)	10.900
Tempest 2.000	10.900
Aliens vs. Predator	12.900
Wolfenstein 3D	11.900
Dragon (Bruce Lee)	11.900
Doom	12.900
Bubsy the Bobcat	10.900
Zool 2	11.900
Club Drive	9.900
Chequered Flag	11.900
Kasumi Ninja	12.900
Iron Soldier	12.900
Val d'Isere (Skiing)	12.900
Cannon Fodder	12.900
Syndicate	12.900

Próximas apariciones

CARTUCHO:
Charles Barkley, Fight for life, Tiny Toons, Burnout, Rage Rally, Ruiner Pinball, Flip Out, Air Cars, Starbattle, Hover Strike, Rayman, Assault, Zodiac Fighters, etc...

CD ROM:
Demolition Man, Highlander, Creature Shock, Redemtion, Battlemorph, Blue Lightning, Dragon's Lair, Cyber Golf, Robinson's Requiems, etc...

Falcon 030

32 bit 4 Mb Ram 65 Mb H.D. disquetera 1.44 TOS instrucciones castellano:

145.000.– pts

Juegos Falcon, ST, Jaguar, Lynx, toda clase de periféricos ATARI nacionales e importación.

RENACE CON MEGAPLÀSTIC!

Servicio de venta a toda España

También en Megaplàstic las últimas novedades nacionales e importación de 3DO, Sega, Super Nintendo, PC, CD Rom, 32 X, Saturn, PSX

Pl. Carmen, 14
Tel. (93) 872 09 99
08240 Manresa (Barcelona)

Manual del usuario

Bajo este nombre, comenzamos una sección que pretende ser, una guia práctica para usuarios. Nos hemos decidido a abrirla, debido a la gran cantidad de preguntas que continuamente nos hacen usuarios, que no acaban de dominar las ópciones, de que dispone la máquina. Vamos a comenzar por lo más básico, así evitaremos dejar en el aire, cuestiones que creíamos sabidas y hemos descubierto, que no es así. Hay muchos usuarios, que se han limitado a utilizar una parte del potencial del ordenador: música, juegos, textos etc. y no conocen partes fundamentales, del uso de las ópciones básicas de su Atari.

Joan Carles Antúnez
Redacción

Empezaremos hablando del ST, que es el modelo que cuenta con mayor número de máquinas, actualmente en uso.

Al arrancar el ordenador, lo primero que aparece es el Desktop con tres iconos, los de las unidades A, B y papelera, además de unos menús en cascada, que son ópciones de sistema operativo. Eso es debido a que a diferencia de otros ordenadores, Atari lleva el sistema operativo incorporado en unos eproms, dependiendo del modelo pueden ser seis o cuatro y ahí es donde está grabada la información del sistema operativo.

El icono "A", corresponde a la unidad de disco que lleva incorporada de serie, el icono " B", sirve para instalar una segunda unidad de disco y para hacer copias de disco a disco, el icono en forma de papelera, sirve para borrar ficheros.

Volvamos al Desktop, antes de pasar a los menús en cascada.

Si arrancas el ordenador, con un disco vacio o uno con ficheros grabados, pero en ninguno de los casos hay un fichero llamado DESKTOP INF, y siempre que no tengas disco duro instalado, te aparecerá la configuración de origen,(Fig nº1) en caso contrario o sea que haya en el disco que tengas en la disquetera un fichero llamado DESKTOP INF, al arrancar el ordenador leerá este fichero y te pondrá en pantalla la configuración que contenga este fichero, si tienes disco duro éste, deberá estar en el directorio raiz de la partición C.

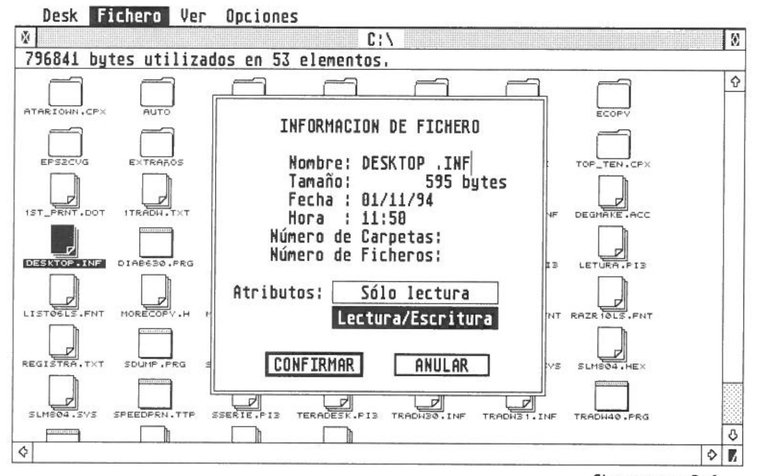


figura nº 1

La posición que ocupan en pantalla los iconos y el nombre que tienen asignado bajo éstos, se puede variar, vamos a explicar como hacer ésto y como crear un fichero DESKTOP INF.

Para cambiar la situación de los iconos, simplemente colocas el puntero del ratón sobre el icono que quieras reubicar, pulsas el botón izquierdo del ratón, cambiará el color del icono y sin levantar el dedo del botón del ratón, lo arrastras hasta la nueva posición, esta operación la repites tantas veces como sea necesario, hasta que tengas una confiración de tu agrado. A continuación, en el menú opciones hay una opción que es grabar desktop, haces clic sobre ésta opción y os creará un fichero llamado DESKTOP INF, en el disco que tengais en la unidad "A", (siempre que no tengas disco duro)si quieres que os aparezca siempre esta configuración del desktop, debeis tener siempre un disco en la unidad "A", con este fichero ya sea el original que habeis usado o cualquier otro donde copiareis este fichero DESKTOP INF, si no disponeis de ningún copiador que os permita copiar un solo fichero, os explico como hacerlo, usando los medios de que dispone el ordenador para hacerlo. Introducis el disco que contenga el fichero DESKTOP INF, en la disquetera a continuación haced doble clic en el icono "A", cuando se abra la ventana y veais el fichero DESKTOP INF, haceis clic con el botón izquierdo sobre éste y con el botón apretado, lo arrastrais y lo soltais sobre el icono " B", y seguid las instrucciones que

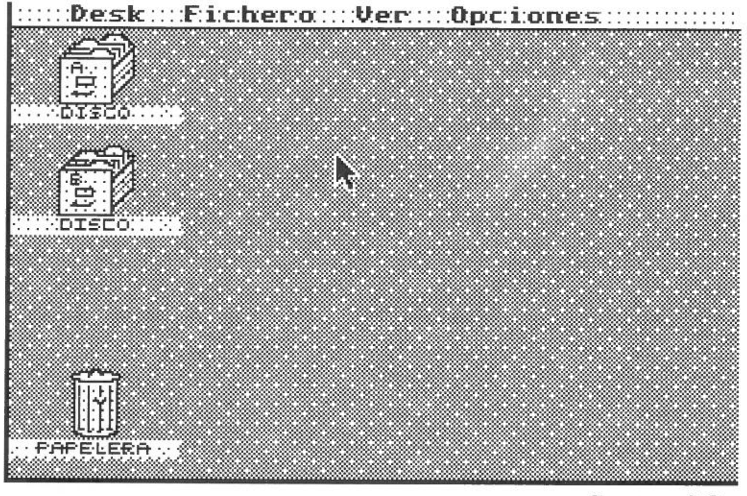


figura nº 2



figura nº 3

os de el ordenador. Cuando haya leido el disco, os dirá insertar la unidad "A" en la "B", en ese momento debeis cambiar el disco e introducir en la disquetera, el disco en el cual querais que se grabe el fichero seleccionado, cuando acabe esta operación, os dirá insertar la unidad "B" en la "A" haceis clic en "OK" y el proceso está acabado. Otro modo de copiar el fichero DESKTOP INF, y a mi modo de ver más sencilla es, arrancar el ordenador con

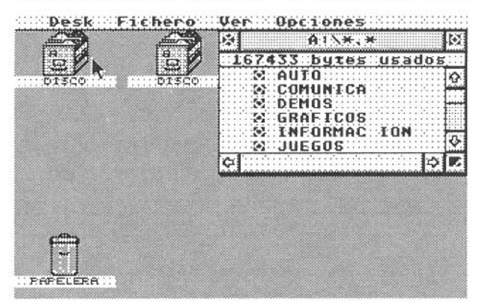


figura nº 4

el disco donde grabamos el fichero por primera vez, a continuación cambiamos el disco y seleccionamos GRABAR DESKTOP, tal como os explique más arriba, esta operación la puedes repetir tantas veces como quieras y discos tengas, así en todos tus discos tendrás grabado este fichero y siempre que arranques el ordenador, con cualquier disco tendrás el desktop que Tú hayas configurado, al mismo tiempo, si salvas el desktop con una o varias ventanas abiertas, esta información también se graba, se graba también el tamaño y la ubicación de la última ventana que hayas abierto, como puedes ver en la imagen superior, imaginate que abres una ventana y la reduces de tamaño y la colocas al borde derecho de la pantalla, la cierras e inmediatamente después salvas el desktop, siempre que abras una ventana y hayas arrancado el ordenador con el desktop de que hablamos, al abrir una ventana te saldrá reducida y arriba a la derecha,(Fig. nº4). Una operación que os recomiendo, es que protejais contra escritura este fichero, así si borrais datos de un disco éste no podrá ser borrado ¿ como hacerlo ? muy sencillo, seleccionais el fichero, a continuación en el menú opciones (Fig. nº1) haceis clic en VER INFORMACION, os dará una serie de datos concernientes al fichero seleccionado y dos barras abajo una dice, solo lectura y otra, lectura / escritura normalmente está activada la que dice lectura / escritura, si es este el caso lo cambias y activas solo lectura y OK, ya tienes protejido el fichero, recuerda que si quieres borrar o reescribir el fichero debes volverlo a cambiar y activar lectura / escritura.

Si quieres cambiar el nombre a los iconos, debes cargar el fichero DESKTOP INF en un editor de textos, como si se tratase de un fichero de texto, (recuerda si está protegido o no, antes de realizar esta operación), te aparecerá el listado con un montón de números y texto, tal y como podeis ver en la imagen superior, (Fig. nº3) solo tienes que borrar el nombre del icono y escribir en su sitio el nombre que elijais, una vez hecho esto, salvais el documento y salid del editor de textos, vuelves a arrancar el ordenador y verás que los nombres de los iconos han cambiado, el resultado de esta operación, lo podeis ver en la imagen inferior, (Fig. nº6) tened cuidado al variar los nombres de los iconos, de no tocar ningunos de los números ni codigos del listado, éstos indican la posición y otros datos relativos a la configuración.

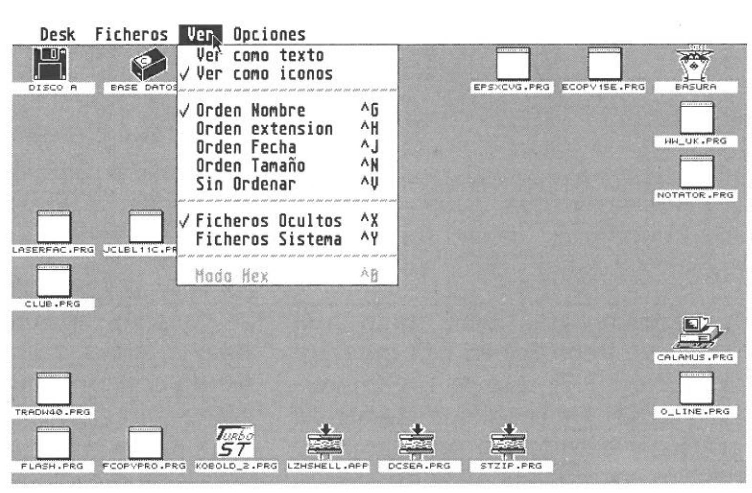


figura nº 5

Otra opción sobre todo para los que disponeis de disco duro es instalar un desktop alternativo, en el mercado hay varios, Neodesk, Teradeks (Fig. Nº5)etc. Para los usuarios de ST, tiene algunas ventajas respecto al Desktop que trae de serie el ordenador, aparte de tener varias opciones más, la principal es que podeis ejecutar programas desde la pantalla del desktop, pués te permite instalar ficheros GEM en pantalla, eso siempre que el sistema operativo te permita autoarrancar programas GEM, en caso contrario existe un pequeño programa de dominio publico, que para sistemas anteriores al TOS 1.4, te permite autoarrancar estos desktops alternativos.

Espero no haber dejado nada importante que comentar al respecto y este artículo, os sirva para conocer un poco más la máquina con la que trabajais. En próximos artículos continuare explicando más trucos, para sacarle todo el jugo al ordenador.

Joan Carles Antúnez

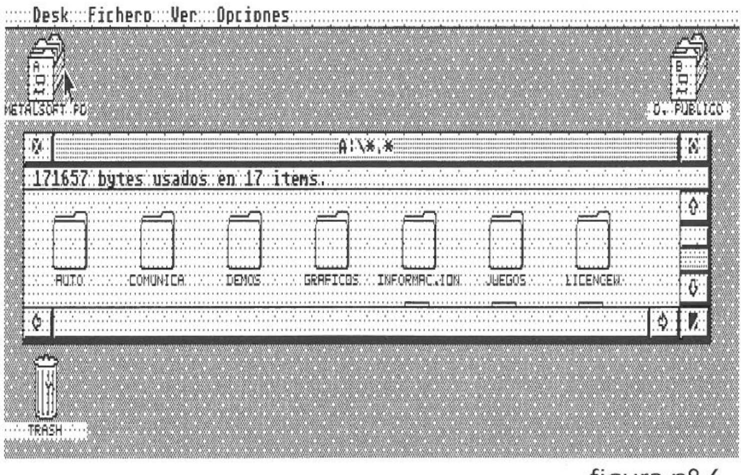


figura nº 6

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Gráficos

SPEED OF LIGHT

Procedente del otro lado del "charco", llega Speed of Light, en la versión 3.5, que se ha convertido de un simple visualizador de gráficos, a todo un programa de tratamiento de los mismos.

Luis M. Asensio

El programa que comento es Shareware, es decir, que el programa esta incompleto o recortado en alguna de sus funciones.

Esta versión incluye todas las funciones de las versiones 2.x, y además incluye dos más, que están disponibles en la versión registrada. Una es la de Escalado de Imagen Filtrada (Filtered Image Scaling), que permite escalar cualquier imagen en cualquier tamaño, conservando la claridad de la misma. Incluye a su vez ocho nuevos filtros para algunos efectos inusuales, incluyendo sharpening y efectos de puntos 3D. La otra función disponible es la de Deformación de la Imagen (Image Warping), que permite estirar o encoger la imagen, etc.

Speed of Light (al que nos referiremos como SOL), ha sido probado en todos los ordenadores Atari™, desde un ST™ hasta el Falcon™, pudiendo trabajar en cualquier tipo de resolución, siempre y cuando haya como mínimo 16 colores, y como máximo 256. También es compatible con MultiTOS™.

Vamos a empezar por la descripción del programa. Para ejecutarlo basta con hacer un doble click al fichero SPOFLT35.APP, o poner encima del mismo un fichero gráfico.

Una vez cargado aparecerá una caja de diálogo con la información del programa, al que le sigue otra para registrarse al mismo. Elije la opción Cancel, y pasarás al menú principal de opciones. Si quieres añadir algún gráfico en memoria, pulsa el botón Add, y aparecerá el selector de ficheros. En él puedes utilizar los comodines "?" y "*". Justo después de cargarlo, aparecerá una caja de diálogo, en el que informará si esta siendo descomprimida, adaptando la paleta de colores, etc. Una vez aparezca el menú principal de opciones, puede pulsar el botón Quit para abandonar el programa, el botón Save As para salvar el gráfico, y el botón Display, para verlo.

Según la documentación que acompaña al programa, se recomienda el uso de aceleradores de gráficos por programa, como el Warp 9 o el NVDI, para que el redibujado en pantalla de las cajas de diálogo sea rápido.

SOL puede cargar los siguientes formatos gráficos: GIF (*.GIF), JPEG (*.JPG), Degas sin comprimir (*.PI?), Degas comprimido (*.PC?), Prism Paint (*.PNT), e imágenes (X)GEM (*.IMG). En cuanto a la exportación de los gráficos, lo puede hacer el los formatos: GIF, Degas tanto comprimido como sin comprimir, Prism Paint y (X)GEM.

Una vez cargado el gráfico, se le puede someter a todo tipo de "gamberradas", desde pasarlo a tonos de grises, deformación horizontal y/o vertical, rotaciones de 90° en 90°, alterar los colores independientemente, realizar un histograma para cada color primario, filtrar el gráfico, realizar degradados, corregir el parámetro gamma de los histogramas, etc. Todo ello viene en la extensa documentación que viene con el programa, unos ejemplos de histogramas y un gráficos, para que uno pueda hacerse una idea de lo que es capaz el programa. Desde el menú principal de opciones, pulsando el botón Desk, la pantalla cambia y aparece una barra de menús, lo que permite llamar a los accesorios, o usar algunas de las opciones que incluye el programa. Podemos configurar por defecto el programa, basta con pulsar el botón con tres rayas horizontales desde el menú principal de opciones. Me dejo muchas cosas más que no puedo comentar por falta de espacio.

En cuanto a la velocidad de carga de los gráficos, es superior a otro viejo conocido nuestro, el GEM–View, que peca de lento, pero por contra, no tiene tantas opciones como éste último, sobre todo a la hora de cargar/salvar, imprimir, etc. Según la documentación, se recomienda usar la versión 2.6 para ver gráficos GIF muy grandes, dado que la versión 3.5 necesita bastante memoria para su uso. Aún así, es un programa que merece la pena tenerlo, por su rapidez y calidad.

Luis M. Asensio

Speed OF Light™
Version 3.5
Image Processor
ALL CODING AND DESIGN BY
Stuart Denman
PLEASE REGISTER!
GIF/JPEG/DEGAS
PRISM PNT/GEM IMAGE
AUGUST 1, 1994
COPYRIGHT (C) 1993-94, STUSOFT
SPEED OF LIGHT IS SHAREWARE!
IF YOU USE SPEED OF LIGHT, SEND $25 TO:
1751 N.E. Naomi Place
Seattle, Wa 98115 (USA)
YOU WILL BE SENT BACK A KEYCODE TO GAIN ACCESS TO THE DISABLED FEATURES.
SUGGESTIONS AND COMMENTS CAN BE SENT TO THE ABOVE ADDRESS OR E-MAIL TO:
SDENMAN@CS.WASHINGTON.EDU
Largest Memory Block: 3238000
PRESS ANY KEY OR CLICK TO CONTINUE

Menú de información del programa.

Menú principal de opciones.

NeST: Autopista de la información para usuarios de ordenadores Atari

Hoy en día,y dentro del mundo de la informática de consumo, la primera plana está ocupada casi exclusivamente por las denominadas, y por cierto cada vez con más auge y empuje, autopistas de la información, y como máximo exponente de esta fiebre tenemos a la omnipresente INTERNET. Lo que muchos usuarios de ordenadores Atari desconocen es que nosotros también tenemos nuestras propias autopistas de la información, aunque eso si, más modestas, pero no por ello menos interesantes.

Redes para Atari

Es por este motivo que en el presente artículo hablaremos sobre, tal vez, la red dedicada a ordenadores Atari más representativa de todas: NeST (Network ST), aunque sin dejarnos en el tintero a otras redes que contribuyen al soporte a usuarios de ordenadores Atari. Entre estas últimas, no tan extendidas, pero no por ello menos importantes, cabe citar a:

– AtariNet. Red creada por los usuarios estadounidenses en el año 92, y que querían promover una red de aspecto típicamente americano. Poco a poco cuenta un mayor auge en todo el mundo.

– TurboNet. Red soportada por BBS que corren el software para BBS's TurboBBS.

– FNet. La más antigua de todas y en franco periodo de declive y desaparición. Esta red unía todas aquellas BBS's que corrían el software FoReM para BBS's, en otra época el software de BBS más famoso para las plataformas Atari. Podemos considerar a FNet como la pionera de todas ellas.

Todas la redes a excepción de FNet se basan en la tecnología Fido, sistema de intercambio de mensajes entre BBS's creado al principio de los años 80 por Tom Jennings, y que tiene como máximo representante de esta tecnología a la red FidoNet.

Ante todo una aclaración, las redes basadas en tecnología Fido no están conectadas entre sí en tiempo real como sucede en INTERNET, sino lo único que existe es una conexión ocasional en la cual se intercambian mensajes, ficheros, o cualquier tipo de información entre ellas, sin que el usuario pueda acceder a una BBS ,pongamos por ejemplo, de Tanzania estando sentado en el comedor de su casa que se encuentra en Málaga.

Nacimiento y creación de NeST

NeST fué fuesta en marcha el 28 de Febrero de 1991 por Daron Brewood, como cabeza visible del proyecto, y cuatro usuarios más de EuroNet Network. NeST se crea como respuesta a la actitud inflexible, por parte de los coordinadores de EuroNet, de utilizar nuevo y mejor software y abrir nuevos horizontes. Actualmente Daron es el Coordinador General de NeST, aunque anteriormente Daron había sido Coordinador Europeo de FNet. Hasta hace también cosa de 5 meses Daron era también coordinador Europeo de AtariNet, cargo que ha tenido que delegar en otros usuarios europeos de la red por la sobrecarga de trabajo que tiene en estos momentos. Para aquellos que no lo sepan Daron Brewood es además beta–tester (la palabra beta–tester la podríamos traducir como probador de una versión de un programa que pronto vera la calle) del equipo del Apex–Media.

Hablemos de NeST

NeST está formada por un vasta red de más 300 BBS's repartidas en más de 20 paises de todo el mundo, incluido España, dedicadas única ó en su gran mayoría a la temática Atari.

NeST, tal como ya habíamos dicho anteriormente, se basa en la tecnología Fido. Esto hace posible que un mensaje introducido por un usuario en una BBS de Singapur, si habéis leído bien ya que en Singapur existe una BBS dedicada a plataformas Atari, pueda tener una respuesta de un usuario de Suecia o cualquier parte del mundo en menos de 24 horas.

Otra faceta muy importantes son las gateways (puertas o enlaces a otras redes) disponibles que podemos encontrar. En NeST hallaremos BBS's con gateways con Internet, AtariNet, TurboNet, FidoNet, etc... a donde podremos enviar mensajes aunque no esté físicamente conectada nuestra BBS a la red destino del mensaje.

Filosofía de NeST

El fin con el cual se creó NeST fue el de dar soporte mundial a todos los usuarios de Atari a través de un sistema comprensible y amigable. NeST fue la primera red mundial dedicada única y exclusivamente al mundo Atari, y actualmente es la mayor de las existentes, además de ser la mayor en el número de áreas temáticas que cubre (tanto en areas de mensajes como de ficheros), y la de mayor número de usuarios conectados.

El objetivo final de NeST es el tener conexiones en todos los paises donde se comercialicen productos Atari para poder asesorar y ayudar a cualquier usuario. NeST trabaja activamente con Atari UK, el coordinador de NeST Italia trabajaba muy estrechamente con la ya desparecida Atari Italia, en Australia hay miembros que trabajan para Atari, en los paises escandinavos NeST realiza una gran labor de apoyo a los distribuidores de productos Atari, y así hasta completar un largo etcétera...

Josep Rodríguez

```
Net numbers used by NeST.
============================

90 = Reserved for NeST Coordinators.
100-199 = United Kingdom
200-299 = Canada
300-399 = The United States
400-499 = Germany
500-599 = The Netherlands
600-699 = Australia
700-799 = Italy
800-899 = France
900-999 = Spain
1000-1099 = Switzerland
1100-1199 = Sweden
1200-1299 = RussiaDown
1300-1399 = GreeceDown
1400-1499 = Norway
1500-1599 = Denmark
1600-1699 = Luxembourg
1700-1799 = South East Asia
1800-1899 = Belgium
```

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Comunicaciones

Eliminadores de modem

Un eliminador de modem no es más que un cable que emula a un modem, interconectando de una manera concreta las distintas señales del puerto serie.

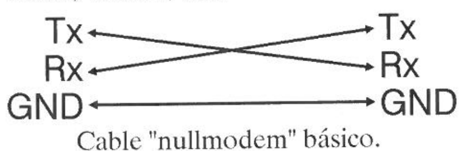
Hay varios tipos de cables, que van en función del número de entradas y salidas que conecta. Pero antes de empezar a describir estos cables, es necesario hacer una breve descripción de todas estas señales, y que comento a continuación:

Tx (*Transmitter*): Es la salida de datos del ordenador (transmisor).
Rx (*Receiver*): Es la entrada de datos del ordenador (receptor).
RTS (*Request To Send*): Es una salida del ordenador, y la utiliza para avisar al modem de que quiere enviar datos (solicitud de envío).
CTS (*Clear To Send*): Es una entrada del ordenador, y la utiliza el modem para indicarle de que puede enviar datos (listo para enviar).
DSR (*Data Set Ready*): Es una entrada del ordenador, y la utiliza el modem para decir que esta preparado para recibir o enviar datos (equipo de datos preparado).
GND (*GrouND*): Es la señal de retorno de todas las demás señales para que tengan un punto de referencia.
CD (*Carrier Detect*): Es una entrada del ordenador, y la utiliza un modem para indicarle de que a detectado la señal de otro modem (detección de portadora).
DTR (*Data Terminal Ready*): Es una salida del ordenador, e indica que está preparado para enviar o recibir datos (terminal preparado).
RI (*Ring Indicator*): Es una entrada del ordenador, y la utiliza el modem para avisar de que están llamando (indicador de timbre).

La utilidad de todas estas señales es para realizar una determinada forma de comunicación entre el ordenador y el modem, es decir, el protocolo.

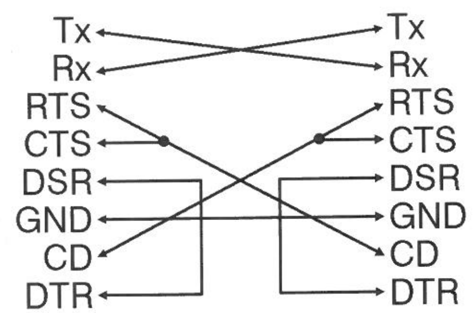
Como he dicho anteriormente, un eliminador de modem es un cable que intenta, más que emular, engañar al ordenador de que está conectado a un modem, y de ésta clase de cables hay varios tipos:

Básico: Este cable es el más sencillo de todos Es adecuado para determinados juegos, como por ejemplo el ***Stunt Car Racer***, ***Vroom***, etc..



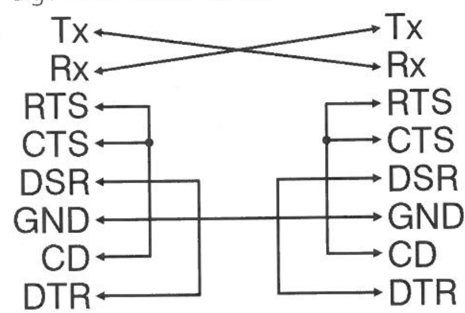
Cable "nullmodem" básico.

Estándar: Es un cable más complejo que el anterior, pero permite alcanzar mayores velocidades de transmisión.



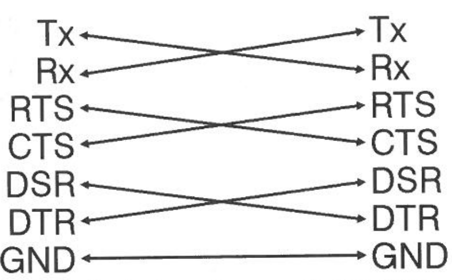
Cable "nullmodem" estándar.

Para el LapLink: Este cable se diseñó para el programa de interconexión **LapLink III** para PC's. Tiene un diseño algo distinto al anterior.



Cable "nullmodem" para el programa LapLink III de PC.

Para el FastLynx: Este cable se creó para otro programa de interconexión para PC's, el **FastLynx**.



Cable "nullmodem" para el programa FastLynx de PC.

El primero de los cables, por su sencillez, se limita sólo a la transmisión y recepción de datos, los demás aparte usan unas funciones específicas de los chips de comunicaciones serie para aumentar la velocidad de transmisión.

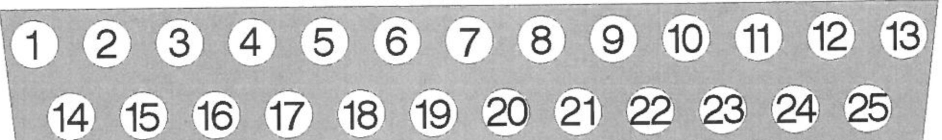
La utilidad de estos cables principalmente es para intercambiar datos entre ordenadores sin tener que usar discos, pero si la velocidad de transmisión es inferior a 38.400 baudios, o la cantidad de datos a transferir es relativamente pequeña, es mejor coger dos discos, y mientras en uno se copian los datos, con el otro se leen los copiados anteriormente; digo esto porque ya tengo experiencia en el tema.

Ya sólo queda el tema del programa a utilizar; en los Atari, la casa hizo un programa llamado **ST Trans** para los ST Book, dado que estos ordenadores no tienen disquetera, y necesitan otro Atari para recibir o enviar datos al disco duro. Hace poco me he enterado que existe un programa *shareware* llamado **Ghostlink**, que permite conectar un Atari con un PC.

También se pueden utilizar programas de comunicaciones, como el **Uniterm**, el **Storm** o el **Connect**. La única pega es que antes hay que configurar bien estos programas, es decir, si se van a utilizar protocolos de comunicaciones, el tamaño del dato, número de bits de stop, si el protocolo entre los puertos serie se hace por *software* (*Xon/Xoff*) o por *hardware* (*RTS/CTS*), etc. No es un trabajo fácil, pero si se consigue, la transferencia de ficheros se puede hacer en un momento. Como ejemplo, unos 8 Megas a 19.200 baudios tardan aproximadamente unas 6 horas.

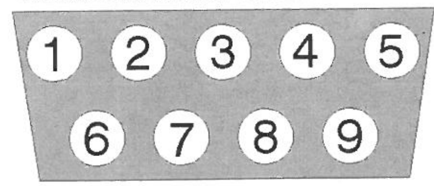
Luis Manuel Asensio Royo.

Conector D de 25 contactos. Vista frontal del macho.



(2)Tx. (3)Rx. (4)RTS. (5)CTS. (6)DSR. (7)GND. (8)CD. (20)DTR. (22)RI.

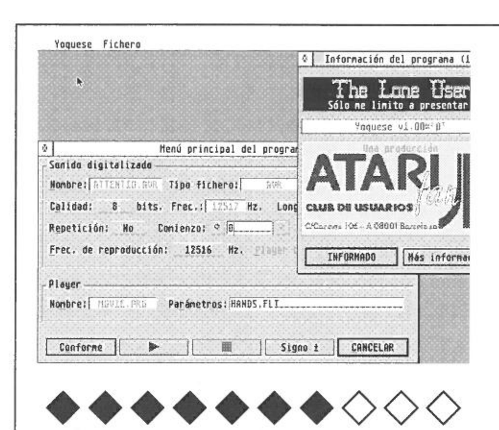
Conector D de 9 contactos. Vista frontal del macho.



(1)CD. (2)Rx. (3)Tx. (4)DTR. (5)GND. (6)DSR. (7)RTS. (8)CTS. (9)RI.



En ésta sección comentanos programas de dominio público, disponibles en las librerias de nuestro pais.



◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇

YOQUESE

G GRAFICOS

Metalsoft 600 ptas.
Solo Falcon

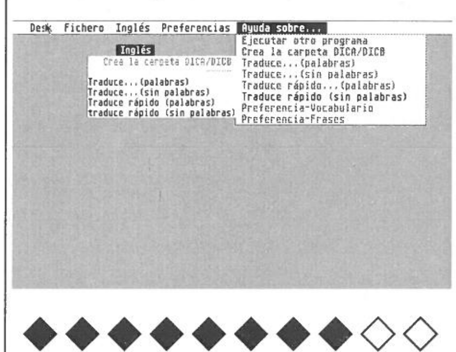
Nuestro amígo Lone User, se aventura con otro programa. Se trata de un programa, en el cual puedes cargar un sampler, un programa de animación y una animación y ejecutarlos al mismo tiempo. El manejo es muy sencillo, por el momento no se pueden cargar ficheros MOD, pero hay un espacio reservado para ello.

TRADUCT-40

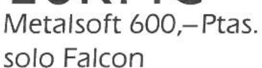


Metalsoft
demo / 600,– ptas.
ver. com. / 3000,– ptas.
ST/STe/Falcon

Programa para la traducción de textos, del ingles al castellano. Muy sencillo de utilizar, las opciones vienen en un menú de cascada y lleva la documentación en castellano. Al contrario que otros programas de este tipo, no traduce simplemente palabra por palabra, sino que conjuga verbos y pone género y número a los artículos, también tiene un diccionario de frases hechas, para los modos de expresión.



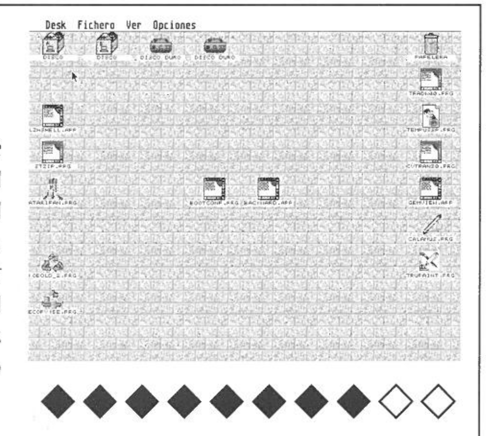
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇



U UTILIDADES

Metalsoft 600,–Ptas.
solo Falcon

Simpático accesorio, que te permite cambiar el fondo del desktop, simplemente activandolo, al hacerlo aparece una caja de dialogo, pulsas cargar y puedes cargar cualquier fichero GIF, y éste te aparecera en el fondo. Lleva como muestra unos cuantos ficheros. El programa multiplica el dibujo hasta llenar la pantalla.



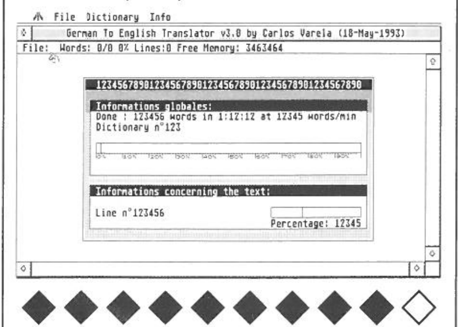
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇

GER2ENG



Metalsoft 600,– ptas.
Todos los Atari

Programa para la traducción de textos del inglés al alemán.
Este traductor, tiene un entormo muy agradable y es muy facil de utilizar, simplemente selaccionas el texto a traducir y el programa se ocupa de todo lo demás. Se debe tener siempre en cuenta, que el fichero a traducir debe estar en la misma carpeta que el programa. La forma de añadir palabras al diccionario es muy sencilla, simplemente una vez haya traducido el texto, haces clic con el ratón sobre la palabra sin traducir y traducirla en la ventana que aparece.



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇

COPPERPLATE
ÇÜÂÄÅËÏÆÖÜ£½¼©
kabel
ÅÄë ª º ÷•ŸÁÈ¶†™
LITHOS
Ÿ²³-±®Ø«»£ÆÇ

FUENTES

F FUENTES

Metalsoft 1.000,– ptas.
Todos los Atari

Tres familias de fuentes para Calamus. Familia KABEL, con 5 fuentes. Familia LITHOS, con 5 fuentes. Familia COPPERPLATE, con 9 fuentes. Estas fuentes, están completas y revisadas, son fuentes de gran calidad. Compatibles con cualquier versión de Calamus.

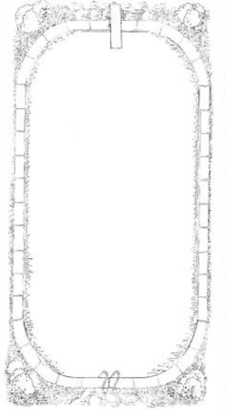


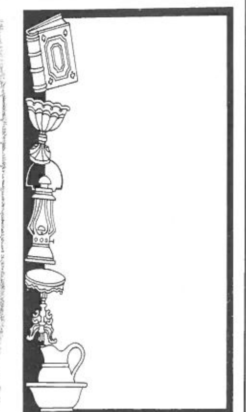
MARCOS



Metalsoft 600,– ptas.
Todos los Atari

Marcos para decorar tus documentos, vienen en formato IMG monocromo, con lo cual son compatibles con cualquier programa, que pueda importar este tipo de gráficos.
Hay tres discos con referencias G95-8 al G95-10, con gran variedad de temas. Muy útil para utilizar con Calamus.





◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇

Cartas de los lectores

Esta es vuestra sección, escribidnos y en la medida de nuestras posibilidades trataremos de dar respuesta a vuestras dudas, inquietudes, etc.
Y si teneis algo que vender, cambiar, comprar, etc. no espereis ni un minuto más y escribidnos. En el proximo numero vereis publicado vuestro anuncio.

Estimados amigos de Atari Fan:
En primer lugar, felicitaros por la empresa en la que os habéis metido, y desearos toda la suerte que os mereceis, que no es poca.
He leido vuestra revista y en élla he encontrado artículos realmente interesantes. En particular, me va a ser útil el que dedicais al Euroconector y la conexion a Modem.
Dispongo de un Atari 1040 STE ampliado a 4Mb, un disco duro Megafile 30 y monitor monocromo de Atari.
Me gustaría hacer algún comentario sobre algo que reflejais en vuestra revista. Hablais de que el sistema operativo MagicC se va a lanzar para otros ordenadores, y que en el Atari ofrece multitarea real. Bien, con la configuración que tengo compré el MagicC al distribuidor inglés, y he podido comprobar algunas cosas:
En efecto, trabaja en multitarea, y además, bastante rápido . Hice la prueba de descomprimir un fichero con el ARC y mientras tanto efectuar una pequeña renderización y trabajó basrante bien. Los problemas empezaron cuando quise trabajar con algunos programas de los de toda la vida: Los programas que necesitaban el GDOS para funcionar bloqueaban el ordenador. Comprobé que se producía con las versiones de GDOS 1 y G+FLAIR, y concretamente en el momento de cargar los drivers de impresora. Imposible usarlos. Tuve que desechar éstos programas.
Con el Calamus 1.09 ocurre otro error que no llega a bloquear el ordenador, pero si te puede invalidar el trabajo: La operación de marcar texto para cortar o copiar es imposible de realizar con el MagicC cargado.
El DB Master One tampoco funciona con el MagicC.
Encuentro otro fallo: Cuando cargo el programa ACENTOS, suministrado con el First Word, que permite usar éstos y otras características de nuestro teclado en prácticamente todos los programas, éste carga correctamente, pero resulta totalmente ineficaz. Como si no hiciera caso alguno el MagicC. Los acentos son imposibles de poner en nuestros documentos.
No todo iba a ir mal. Imagecopy funciona perfectamente, los compresores de ficheros trabajan mientras hacemos otras cosas. Es muy bonito ver varios trabajos ejecutándose en multitarea en nuestro Atari.
En fin, creo que MagicC es un buen programa, pero creo que nos condena a actualizar el software que tanto nos ha costado comprar.
En otro orden de cosas ¿Habeis oido hablar de una nueva tarjeta que va a aparecer para Atari, llamada Multiboard, que incluira conexion IDE para disco duro, tarjeta gráfica y ampliación de memoria ede 8Mb?. Me gustaría conocer algo sobre esta tarjeta o alguna parecida, de expansión para nuestro ordenador.
¿Conoceis la existencia de algún programa que permita conectar un ST a un PC estilo Laplink o Interlink, sin necesidad de modem?. Mi intención sería conectarlos vía serie y poder aprovechar el disco duro del PC como copia de seguridad del de Atari.
El digitalizador VIDI 12, que analizais en la revista, ¿permitiría digitalizar a 4096 colores en mi STE sin necesidad de separador RGB?. ¿Sabéis si en España se puede adquirir este digitalizador como "actualización", ya que dispongo del antiguo VIDI?.
Perdonad si os hago muchas preguntas, pero las he ido acumulando desde que desapareció Atari de España y dejé de encontrar revistas españolas.
Gracias y mucha suerte. Espero encontrar vuestra revista en los quioscos cada vez con más frecuencia y más artículos.
Jesús García Vergara

Amigo Jesús:
Gracias por escribirnos, nos alegra mucho que te hayan servido de ayuda, algunos de los artículos que publicamos en nuestra revista. Esperamos que en próximos números te siga siendo de ayuda.
Existe un parche para solucionar tu problema con el Calamus, es de dominio público, ponte en contácto con cualquier distribuidor de dominio público. El Db Master One, es un programa muy antiguo, por eso debes tener problemas. Este programa es del año 1985, y desde entonces han cambiado mucho las cosas, sobre todo desde el punto de vista de programación. Vemos que no conoces, el programa de acentos de Luis Manuel Asensio, del cual hablamos en el número 5 de Atari Fan, se trata de un programa de acentos 100x100 compatible con todas las plataformas y configuraciones. Es el ADK, y lo encontraras en nuestra BBS. Sobre la tarjeta Multiboard, de momento no tenemos noticias. Sobre tu pregunta, al respecto del Vidi, no hemos profundizado lo suficiente, pero tendrás noticias dentro de poco. En España, no se puede adquirir como actualización.
Esperamos haberte sido de ayuda.
Redacción

Estimados amigos de Atari Fan:
El motivo de ésta carta aparte de renovar mi suscripción al club es consultaros unas dudas que tengo y de paso haceros una

sugerencia. En primer lugar lña duda desde hace unos meseslos discos que trae vuestra revista y algunos de los que pillo en las bibliotecas de DP vienen en discos de alta densidad formateados a doble, pues bien la unidad de mi 520 STE (1Mb) no los digiere muy bien ni siquiera los que ella misma formatea y en algunos de los ficheros me da el error " UNIDAD NO RESPONDE ETC..." algunas veces reintentandolo varias veces consigo que al final los cargue pero algunos no hay manera y la pregunta es ¿es esto normal? con los discos de doble densidad no tengo problemas ¿TIENE SOLUCION?, ¿CUAL?.

Otra duda, hace tiempo que estoy interesado en suscribirme o conseguir alguna revista inglesa ej. ST FORMAT esto por supuesto sin despreciar a nuestra querida Atari Fan pero hace algunos meses he pillado de casualidad unos numeros atrasados de algunas revistas inglesas y la verdad es que son muy buenas, ¿podria hacerlo a traves vuestro? puesto que yo estoy muy flojillo en ingles y si asi fuese ¿ como podria hacerlo?.

Y ahora la sugerencia sinceramente la revista Atari Fan es algo flojilla aunque comprendo vuestra situacion dada la situacion de Atari en España, pero en vistas a conseguir una mayor cantidad de informacion en cada numero y para evitaroslos problemas con las imprentas que comentabais en vuestra ultima editorial ¿NO SERIA MEJOR EDITARLA EN DISCO?.

Bueno y esto es todo espero no robaros mucho tiempo con mis problemas espero ansioso el nº 5 de Atari Fan y os deseo suerte este año.

Jose Ramon Gonzalez Nuñez

Estimado Jose Ramón:

Ante todo, gracias por siguir confiando en nosotros al renovar tu suscripción.Nos han comunicado algunos socios, problemas con los discos, pero en casi todos los casos se debía a que habian cambiado la disquetera y habian colocado una de que no era original de Atari, éstas reconocen los discos de alta y ponen problemas. Si enviamos, discos de alta densidad, es devido a que es difícil encontrar discos de doble densidad. En cuanto a la suscripción a las revistas inglesas, nosotros te las podemos conseguir, ponte en contácto con nosotros y te informaremos de las condiciones.

En cuanto a lo de tu idea, de editar la revista en disco, hay mucha gente que ha tenido notícias de nuestra existencia, al haber comprado la revista en un quiosco ¿como se hubieran enterado de otra forma?, dejo esta cuestión, para que la respondas tu mismo.

Esperamos haber sido de ayuda.

un saludo

redacción

COMPRA-VENTA-CAMBIO

- Vendo 1040 STFM 1 Mega mas disco duro Megafile-30 mas monitor monocromo por 65.000,- ptas. Juan Carlos (93) 449 64 57
- Sinte SIEL mod. OPERA-6 revisado, cambio por saxo, o vendo por precio razonable. Jorge telf. (93) 449 46 28.
- Vendo impresora LX-800, buen estado, precio a convenir. Luis (93) 352 19 68 (tardes)
- Vendo reloj externo por cartucho "Forget me Clock" Josep. (93) 349 33 40
- Compro removibles Syquest 44Mb. Alberto (93) 441 34 79
- Vendo Modem-Fax 2.400 bps modem, 9.600 bps fax, prácticamente nuevo. Precio a convenir. Luis (93) 352 19 68 (tardes)
- Vendo 1040 STfm + monitor color, perfecto estado, precio a convenir. Enrique (93) 570 19 18 (tardes)
- Vendo digitalizador de video "Vidi ST" blanco y negro por 10.000 pts y digitalizador de sonido Stereo Master por 5.000. Alfredo Rodriguez Gallego. C/América del Sur, 5 bajo. 33213 Gijon (Asturias) Teléfono (98) 530 01 22
- Vendo 520 STfm 1Mb Ram, revistas, joystick y unos 180 juegos por 25.000 pts. Oscar, Tel. (983) 35 46 48

ATARI FAN

MEGA ENCUESTA

Este es un club de usuarios y esta es una revista hecha por usuarios de Atari para usuarios de Atari. Queremos daros toda la información posible, pero para ello necesitamos que vosotros nos informeis. Rellenad la encuesta, si os atrevéis, y enviadla. Entre todas las que nos lleguen vamos a sortear: 1.– **Un modem 2400 Baudios.** 2.– **Un ratón.** 3.– **Una suscripción** por una año al Club. ¡¿Que estás esperando!?

Nombre:

Dirección:

Código Postal: Población:

Provincia: Teléfono:

Profesión: Edad:

Equipo (modelo de Atari, Disco, Duro, Impresora, etc.):

Areas de Interes (MIDI, gráfismo, autoedición...):

Programas preferidos:

Tu distribuidor Atari Habitual (Nombre y teléfono):

¿Que opinas de su servicio?:

¿Que echas en falta?:

Valoración de la revista ATARI FAN? (1–10):

Secciones que te interesan:

Temas que te gustaría encontrar:

¿Encuentras de interés la existencia de un club de usuarios Atari?

¿Que otros servicios te gustaría encontrar en el club?

¿Que opinas de la idea de organizar encuentros Atarianos? ¿Participarías?

Necesitamos tu ayuda para poder mejorar día a día y darte el servicio y la calidad que mereces. Gracias por tu colaboración. Envianos tu encuesta a: Atari Fan Club. C/Carmen 106–A 08001 Barcelona. Esperamos tu carta!!

METAL SOFT

DOMINIO PUBLICO PARA ATARI



(93) 449 64 57

FALCON 030

FC-1 TEDDY-TERM Programa de comunicaciones configurable, las opciones habituales

FC-2 VOXMAIL Demo sistema de contestador automatico

FC-3 CONNECT Programa de comunicaciones lo mejor en shareware aleman traducido al ingles

FM-1 DIGITAPE Demo usable de este programa BUGMUSIC Dibuja y segun el color suenan notas diferentes

FM-2 ALLDAME Grabacion a disco duro

FM-3 FORTUNE Para escuchar sonidos CIT. 4TFX Excelente grabador a disco duro 4 pistas MJUZZACK Tipo soundtracker con mas opciones

FM-4 EPSS Demo de este programa que convierte MID midifiles a MOD formato soundtracker

FM-5 DIGI030 Tracker de 8 voces muy completo

SI QUIERES RECIBIR NUESTRO CATALOGO ENVIA 300,- PTAS. EN SELLOS A ATARI FAN CLUB
C/ CARMEN 106-A
08001 BARCELONA

GRAFICOS

G-11 THE PLANETS : Pase continuo de pantallas sobre los planetas.

G-12 PICTURES : Pase continuo de bellas pantallas sobre temas épicos y espaciales. En total 28 pantallas.

G-15 DESNUDOS : Seleccion de 16 desnudos, algunos abstractos.

G-16 CYBERSTUDIO I DEMO : Secuencia de animacion producida por cyberstudio.

G-18 Seleccion de pantallas digitalizadas sobre varios temas.

G-19 VEHICULOS : Pantallas digitalizadas sobre este tema.

G-43 Mas de 40 dibujos en formato .IMG de todo tipo de animales, JAGUAR, PANDA, LOROS, etc.MONOCROMO.

G-44 Mas de 70 dibujos en formato .IMG sobre coches, dragones, monstruos, etc.MONOCROMO.

UTILIDADES

U-25 ASTRONOMY : Programa para aficionados al tema. Permite localizar estrellas, planetas y cometas en el cielo desde cualquier punto de la tierra. Excelente.

U-91 CONSTELLATION V2.0 es un excelente programa que te permite visualizar cualquier constelacion en cualquier direccion y distancia elegida. Opciones multiples y excelentes prestaciones. Para aficionados al tema imprescindible. Documentacion y programa en ingles. CALENDAR muestra fechas etc. de los pasados 1000 años. 1 MEGA.

U-92 Otro excelente programa para aficionados a la astronomia. Guia de las constelaciones visibles desde cualquier lugar de la tierra. 1160 estrellas de magnitud hasta 4.75. Primero debes indicar posicion en la tierra, fecha, hora, etc. Despues podras ver las estrellas y pulsando el raton podras ver los signos del zodiaco. Bien. COLOR.

U-175 STARGATE V3.0, Muestra las estrellas como si aparecieran en las pantallas de una astronave.

U-178 ASTROLAB, excelente programa de Astronomia. Muchas opciones. 1 MEGA. Monocromo. Aleman.

U-188 TERADESK excelente reemplazo para el desktop, muy rapido.

MUSICA-SOUNDTRACKER

M-9 AUDIO SCULPTURE DEMO : Demo de un SOUNTRACKER para hacer modulos de musica con samplers.

M-13 NOISETRACKER V1.5 : La ultima versión de este excelente Soundtracker con todas las funciones para que compongas la musica digitalizada que te gusta. Con modulos de sonido. Excelente. Autodocumentado en ingles.

M-16 Rutina Soundtracker + modulos. Código fuente en asembler y GFA Basic que te permitiran incorporarlos a tus propios programas. Muy interesante aunque solo lo quieras escuchar.COLOR.

MUSICA-MIDI

M-5 ACCOMPANY ST-16 TRACK MIDI SEQUENCER : De Henry Cosh. Super se- cuenciador que va tanto en monocromo como en color. Imprescindible para ent- usiastas MIDI. Antes de comprar uno comercial, PRUEBA ESTE.

M-18 EZ_TRACK : Demo de este buen programa para MIDI, con todas las funciones menos salvar habilitadas. Excelentes prestaciones y con canciones de ejemplo.

M-22 DIRECTOR es un accesorio que permite redireccionar datos MIDI de C-LAB EXPORT y UNITOR.

M-47 ROLAND D110 EDITOR. Permite editar sonidos y parametros de este sintetizador multitimbrico de forma sencilla y funcional. Documentacion y programa en ingles.

M-67 MIDI SEQUENCER. 32 pistas y soporte GEM de este buen secuenciador. Viene con algunas canciones incluidas.

PAQUETES DE PD MANIA DE 5 DISCOS SELECCIONADOS DE TEMAS VARIADOS A 2.500,- PTAS. LOS DISCOS SON A 600,- PTAS. MÁS 500,- PTAS. DE GASTOS DE ENVIO

GR-3	DMJ GIF
	CRACK ART
	IMGSHOW, PCXTOIMG
	D.I.P.S.
	A.I.M.
UT-1	FONTMASTER
	WP TOOLS/MAIL MARGE
	QUICK UTILITIES
	OPUS V 2.1
	FAST BASE/TLC BOOK
	SAGROTAN/FASTCOPY
UT-2	SUPERCARD
	FACTURAR
	JC LABEL
	CAL 53/TERA DESKTOP
	STUDY
GR-6	CLIP ART
FU-2	FONTS CALAMUS



MOBILECTRO

Pl. del Dr. Letamendi, 10 □ 08007 BARCELONA □ Tel./Fax: (93) 453 34 26

ATARI DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

SERVICIO DE FILMACIÓN PARA CALAMUS 1.09N Y SL. CONSULTAR PRECIOS